9/94 CYBERMEDIA VIRTUELLE WELTEN: ARS ELECTRONICA '94 öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 625,- DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Kaufberatung

Multimedia-PC gegen Spielkonsolen

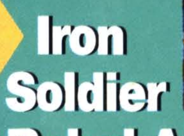
Welche Hardware bringt den größten Spaß?

Übersicht

CD-Parade

Alle Spiele für Mega CD, CDi und 3DO





Iron Soldier
Rebel Assault
Tiny Toons Sports
Sparkster
NHL Hockey 95

Laßt uns Freunde sein

Mortal Kombat 2

im Ring mit Super Street Fighter 2 & Samurai Shodown

YOUNG MERLIN

NEU!

YOUNG MERLIN! IT'S MAGIC!



Alle Screens aus der SNES-Version.

Nur Du besitzt die Zauberkraft, um die Welt vom Fluch des Schattenkönigs zu befreien. In zehn atemberaubenden Levels überstehst Du die gefährlichsten Abenteuer. Mit Deinen genialen Zaubertricks machst Du allen Gegnern die Hölle heiß. Scrollings, Animation, Sound – alles excellent. Die absolute 16-MegaBit-Sensation. Young Merlin – das ultimative SNES-Rollenspiel-Adventure! Und das meint die Presse: „Young Merlin ist das beste Action-Abenteuer..." „Ein tolles Spiel ohne Ecken und Kanten." (Video Games 11/93) „Wunderbare Fantasy-Atmosphäre, knallig bunt und mit reichlich Abwechslung. Fazit 2+" (Total 11/93)

Nintendo — Konami — YOUNG MERLIN — SUPER NINTENDO — PAL VERSION — Virgin





VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
(DEUTSCHLAND) GMBH
BORSELSTRASSE 16 B
22765 HAMBURG



FORTSCHRITT DURCH TECHNIK

Jedem Land seine eigenen Spiele: Englische Konzepte gelten als originell, fast schon verschroben und haarscharf am Weltmarkt vorbeigedacht. Doch reißen sich die Anglo-Programmierer zusammen, verwandeln sich exzentrische Ideen in Hits wie "Lemmings", "Populous" oder "Elite". Die Spiele unserer französischen Nachbarn mögen wir wegen ihrer stilvollen Grafik und der Verwandtschaft zu anspruchsvollen Comics; schade, daß sie technisch zurückgeblieben und spielerisch oft recht bescheuert sind. Die Amerikaner gelten wiederum als bequeme Entwickler, die teure Hardware und gutsortierte Tools-Bibliotheken verlangen und sich die Finger nicht mit kompliziertem Code beschmutzen. Sie sind die professionellsten Designer, erfolgsorientiert und im Flirt mit Hollywood erfahren. Japaner sind eh' über jeden Zweifel erhaben – für Spiele wie "Pac-Man", "Mario" und "Virtua Fighters" verzeiht man ihnen den gelegentlichen Ideen-Klau.

Auch wenn die lokaltypischen Unterschiede seit Jahren mehr und mehr verschwimmen, erkennt man die Herkunft eines Spiels noch auf den ersten Blick. Steckt nicht eine einzige neue Idee im Modul, haben wir es garantiert mit einem deutschen Spiel zu tun. Zum Glück machen unsere Landsleute die Phantasielosigkeit durch ihre Gründlichkeit wett: Deutsche Programmierer gelten als Perfektionisten, die mit konkurrenzloser Gründlichkeit und viel Know-How die Hardware schinden. Nach unserem Bericht über "Super Indiana Jones", das LucasArts den deutschen Elite-Entwicklern Factor 5 anvertrauten, haben wir zwei weitere Programmierer besucht, die in der Sommerhitze vor dem Entwicklungssystem schwitzen: Der 8-Bit-Hexer Manfred Trenz ("Turrican") hat sich auf dem Super Nintendo festgefressen und beendet gerade "Targa", sein erstes 16-Bit-Projekt. Mark Rosocha ("Wings of Death") hält seit Jahren der Firma Atari die Treue und ist somit ein offizieller Jaguar-Entwickler: Sein 3D-Spektakel "Iron Soldier" ist das erste 64-Bit-Spiel aus deutscher Produktion – und MAN!AC einen doppelseitigen Exklusiv-Artikel wert.





Unsportlich: Haohmaru aus »Samurai Shodown« wird von seinem Double aus Takaras Game Boy-Version herausgefordert.

MAN!AC

NEWS

IMPORT-TESTS



Microcosm



Shockwave



Wacky Races



Who shot J. Rock

FEATURES

RUBRIKEN

28 Spielen auf dem PC: Haben die neuen 32-Bit-Konsolen eine Chance gegen den Multimedia-Personal-Computer?

20 Konkurrenz für "Super Mario Kart": Ubi-Softs "Street Racer" läßt bis zu vier Go-Kart-Flitzer an den Start.

18 Vorsprung durch Technik: Deutsche Programmierer arbeiten an dem Jaguar-Actionspiel "Iron Soldier".

74 Achtung, außerirdische Lebensformen! Computerkunst und 3D-Szenarien auf der Ars Electronica in Linz.

PRESENTS

TESTS



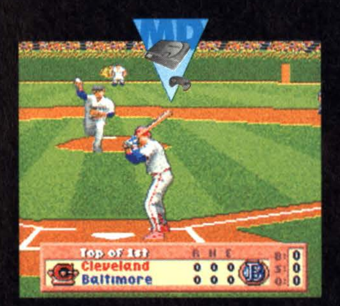






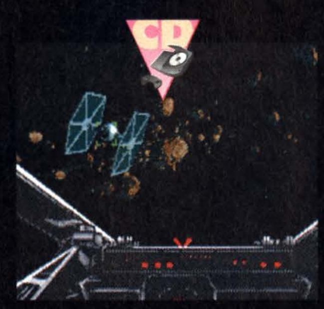
























MORTAL KOMBAT II

DER DIGITALEN

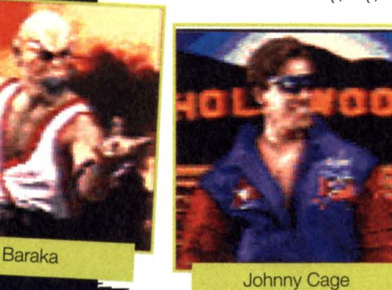
Nerven Euch knuddlige Comic-Hüpfereien und softe Knetgummi-Visagen? Wollt Ihr lieber in Van Damme-Manier mit lebensechten Kämpfern prügeln? Dann nichts wie ab in die Arena von „Mortal Kombat 2“!

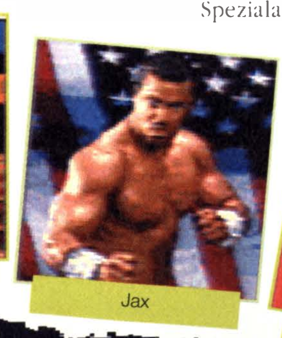
In den Heimumsetzungen könnt Ihr alle Charaktere des Spielautomaten ins Gefecht führen

Als im Oktober 1992 die ersten „Mortal Kombat“-Automaten in den Spielhallen aufgestellt wurden, erregte die Prügelei mit digitalisierten Schauspielern weltweites Aufsehen. Die folgenden Konsolenumsetzungen wurden zwar inhaltlich dezent verändert, plazierten sich dennoch hoch in den Charts. Jetzt ist es soweit: „Mortal Kombat 2“ kommt zu Euch nach Hause und diesmal gleichen alle Umsetzungen inhaltlich der Arcade-Version. Während die Capcom-Konkurrenz ihren Prügelhit „Street Fighter 2“ durch neue Features, Kämpfer und Zusätze wie „Turbo“ und „Super“ erweitert, bastelt Acclaim fleißig an der Heimversionen eines runderneuertem „Mortal Kombat 2“. Statt dem Vorgänger lediglich vier zusätzliche Charaktere zu spendieren, wurde „Motal Kombat 2“ komplett neu programmiert. Nur fünf der alten Kämpfer stellen sich auch im zweiten Teil zum Kampf, haben aber kräftig dazugelernt: Liu Kang, Johnny Cage, Raiden, Sub-Zero und Scorpion verfügen über je ein bis zwei neue Spezialattacken. Kano und Sonja wurden leider von Ober-Finsterling Shao Kahn in Ketten gelegt und können nur passiv im Hintergrund am Spielgeschehen teilnehmen. Desweiteren stehen aus dem ersten Teil Reptile, der versteckte Kämpfer, und Shang Tsung, der finale Endgegner, zur Wahl. Reptile verfügt über ein komplett neues Repertoire an Spezialattacken und mit Shang Tsung könnt Ihr Euch für kurze Zeit in jeden anderen Charakter verwandeln – falls Ihr die geheimen Kombinationen kennt! Dazu gesellen sich die fünf neuen Helden Kung Lao, Kitana, Jax, Baraka und Mileena. Während im Vorgänger jeder Charakter nur über einen Todesschlag verfügte, habt Ihr in „Mortal Kombat 2“ die Auswahl aus mehreren Fatality-, Babality- und Friendship-Moves: Bei den Fatality-Moves handelt es

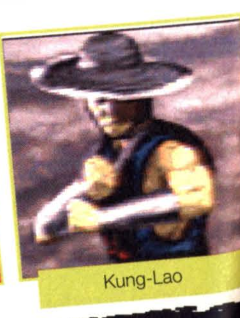
Mortal Kombat 2 auf dem Mega-Drive

Bis auf die eingeschränkte Farbpalette gleicht das Spiel optisch der Super-Nintendo-Variante. Lediglich die Logo-Parade am Anfang hat sich verändert. Beim Sound müssen sich Sega-Fans etwas einschränken: In der Super-Nintendo-Variante tönt mehr Sprachausgabe, außerdem klingen die Digi-Stimmen klarer und kräftiger.


Baraka
Johnny Cage


Jax


Liu Kang
Kitana

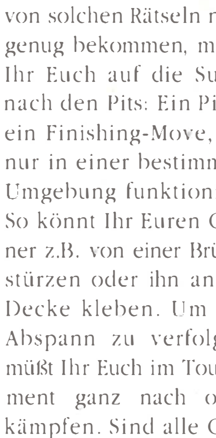

Kung-Lao

Die Rückkehr der Knochenbrecher



Großmeister Shang Tsung kann sich für kurze Zeit in jede beliebige Spielfigur verwandeln

sich um die „normalen" Finishing Moves. Nervt Euch die Gewalt, verwandelt Ihr Euren Gegner einfach mit einem Babality Move in ein harmloses Baby. Kämpft Ihr gegen einen guten Freund, ist ein Friendship-Move genau das Richtige: Johnny Cage verschenkt Autogrammkarten, Scorpion überreicht dem Gegner eine kleine Scorpion-Puppe und Baraka verteilt Pakete mit Überraschungen. Auch einige Geheimnisse wurden im Modul versteckt: In den verschiedenen Räumen lauern drei mysteriöse Krieger, unter ihnen die grüne Amazone Jade und ihr von Rauchschwaden umzogener Prügel-Kumpane Smoke. Könnt Ihr von solchen Rätseln nicht genug bekommen, macht Ihr Euch auf die Suche nach den Pits: Ein Pit ist ein Finishing-Move, der nur in einer bestimmten Umgebung funktioniert. So könnt Ihr Euren Gegner z.B. von einer Brücke stürzen oder ihn an die Decke kleben. Um den Abspann zu verfolgen, müßt Ihr Euch im Tournament ganz nach oben kämpfen. Sind alle Gegner aus dem Weg geräumt, steht Ihr dem vierarmigen Kintaro gegenüber: Kintaro ist der Bruder von Goro, dem vorletzten Endgegner des ersten Teils. Er ist größer als Goro und beherrscht mehr Tricks, kämpft aber mit der gleichen Festhalt- und Rein-


Wenn Ihr Kintaro besiegt habt, wartet der letzte Gegner auf Euch.

Tag der Abrechnung: „MK 2"-Versionen im Vergleich



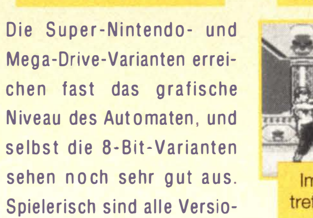
Der Automat steht seit Winter '93 in der Spielhalle


Vor allem die Sprites sehen auf dem Mega Drive exzellent aus


Die Super-NES-Fassung sieht dem Original besonders ähnlich

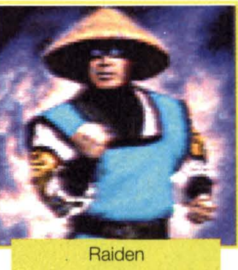

Liu Kang kann sich in einen Drachen verwandeln (Game Gear)

Die Super-Nintendo- und Mega-Drive-Varianten erreichen fast das grafische Niveau des Automaten, und selbst die 8-Bit-Varianten sehen noch sehr gut aus. Spielerisch sind alle Versionen identisch.




Im allerletzten Match trefft Ihr auf Shao Kahn (Game Boy)


Mileena


Raiden


Reptile


Scorpion


Shang Tsung

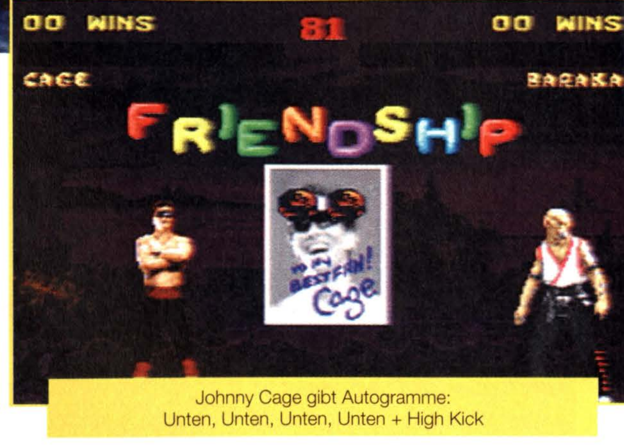

Sub-Zero

Alle Spielfiguren auf einen Blick: Im Gegensatz zum ersten "Mortal Kombat" stehen sieben neue Charaktere zur Wahl. Auch die alten Helden waren im Trainingslager und können neue Specials ausführen.

MORTAL KOMBAT II



Baraka steht auf Überraschungen:
Block gedrückt halten, Oben, Vorwärts, Vorwärts + High Kick



Johnny Cage gibt Autogramme:
Unten, Unten, Unten, Unten + High Kick



Jax faltet Euch kleine Papiermännchen:
Block gedrückt halten, Unten, Unten, Oben, Oben + Low Kick



Liu Kang schwingt für Euch das Tanzbein:
Vorwärts, Rückwärts, Rückwärts, Rückwärts + Low Kick



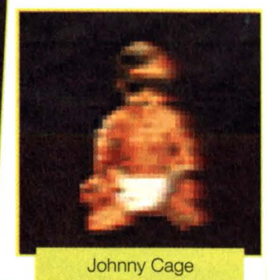
Kitana geht Kuchen backen:
Unten, Unten, Unten, Oben + Low Kick



Kung Lao zaubert Euch einen Hasen aus dem Hut:
Rückwärts, Rückwärts, Rückwärts, Unten + High Kick

hau-Taktik. Habt Ihr ihn besiegt, stellt sich Euch im letzten Duell Shao Kahn, der finsterste aller Bösewichte in den Weg. Doch bis es soweit ist, habt Ihr ein hartes Stück Arbeit vor Euch: Nur wer fleißig seine Reaktionen, Angriffstaktiken und Spezialattacken übt, hat letztendlich eine Chance. Die Tastenbelegung wurde 1:1 aus dem Vorgänger übernommen – "Mortal Kombat"-Veteranen fühlen sich sofort heimisch. Mega Drive-Besitzern empfehlen wir das 6-Button-Joypad, da die teilweise komplizierten Spezialattacken mit dem normalen Joypad nahezu unausführbar sind – zumal im Kampf die Schläge so schnell auf Euch einprasseln, daß Ihr Euch in beschauliche 8-Bit-Zeiten zurückwünscht. „Mortal Kombat 2" erscheint zunächst für Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear und Game Boy.

Baraka

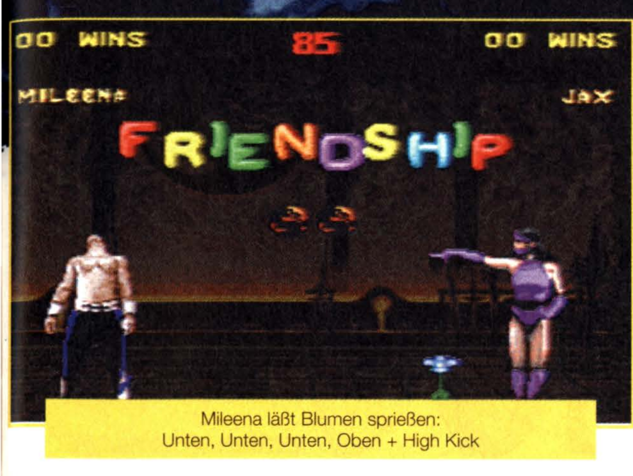

Johnny Cage


Jax


Liu Kang

Kitana


Kung Lao



Mileena läßt Blumen sprießen:
Unten, Unten, Unten, Oben + High Kick



Um Raiden's Sohn erscheinen zu lassen, müßt Ihr etwas entfernt von Eurem Gegner stehen:
Unten, Rückwärts, Vorwärts + High Kick



Reptile schenkt Euch eine Puppe mit:
Rückwärts, Rückwärts, Unten + Low Kick



Auch Scorpion hält ein Modell von sich bereit:
Rückwärts, Rückwärts, Unten + High Kick



Shang Tsung läßt einen wundersamen Regenbogen erscheinen:
Rückwärts, Rückwärts, Unten, Vorwärts + High Kick

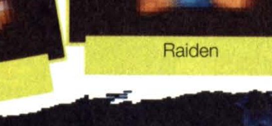


„Puppe, die Dritte!" – Sub Zero tut's seinen Ninja-Kumpels gleich: Rückwärts, Rückwärts, Unten + High Kick

Friendship-Moves:

Erscheint die Aufforderung „Finish Him!", könnt Ihr Euren Gegner nicht nur mit den Finishing-Moves, sondern auch mit Babality- und Friendship-Attacken drangsalieren. Dazu müßt Ihr im Entscheidungskampf ausschließlich mit den Füßen kämpfen. Die hier aufgeführten Kombinationen gelten für beide Versionen.





Mileena

Raiden



Reptile



Scorpion



Shang Tsung



Sub-Zero

Neben den Fatality- und Friendship-Moves könnt Ihr diesmal auch "Babalitys" ausführen: Mit diesen Specials verwandelt Ihr Euren Gegenüber in ein Baby – diese witzigen Optiken haben wir für Euch festgehalten...


Eines von drei Bonusspielen der Mega-Drive-Toon-Olympiade



Spielberg´s Cartoon-Helden wagen ein sportliches Videospiel-Comeback: Konami beschert 16-Bit-Spielern zwei verrückte Modul-Olympiaden mit insgesamt 18 Disziplinen.

Über die letzten Jahre erzielten die „Tiny Toon Adventures" nicht nur prima Einschaltquoten, die entsprechenden Videospiel-Adaptionen kletterten hemmungslos auf Platz 1 der Modul-Charts – quer durch alle Systeme. Drei NES-Spiele, zwei Game-Boy-Jump´n´Runs und jeweils ein 16-Bit-Modul für Mega Drive und Super Nintendo begeisterten junge Zeichentrick-Freaks wie gereifte Spielspaß-Fetischisten.

Im November präsentiert Konami endlich die ersehnten Nachfolger: Wie von den emsigen Japanern gewohnt, gibt´s für Sega- und Nintendo-Besitzer zwei unterschiedliche Spiele. Nur die Hauptdarsteller und das sportliche Umfeld verbindet die beiden Modul-Neuheiten. Super-Nintendo-Eigner freuen sich auf eine Sportspiel-Sammlung mit 13 Disziplinen. Die Cartoon-Olympiade erinnert mitunter an die NES-Klassiker „Track & Field 1 & 2" und läßt Euch die Wahl aus vier Bildschirm-Athleten: Die Vorzeige-Toons Plucky Duck, Dizzy Devil sowie Buster und Babs Bunny sind bereit, Euren Joypad-Kommandos zu folgen.

Zu Beginn jeder Disziplin wird Euch der Wettkampf erklärt und auf Wunsch die **Joypad-Belegung** gezeigt. Nachdem diese Formalitäten erledigt sind, solltet Ihr Euch die Qualifikationspunktzahl merken und schon kann´s losgehen. Obwohl sich die Steuerung von Disziplin zu Disziplin unterscheidet, domieren Timing und Feuerknopf-Dauer-action: Je schneller Ihr den jeweiligen Knopf drückt, desto mehr Power hat Euer Athlet. Anhand der Farbe des Power-Kreises erkennt Ihr, wieviel Kraft Ihr schon getankt habt. Was Euch die einzelnen Disziplinen abverlangen, seht und lest Ihr auf der unteren Hälfte der beiden Seiten. Die Grafik orientiert sich tapfer an der TV-Vorlage. Die einzelnen Charaktere sind liebevoll animiert und sparen nicht mit optischen Gags. Das familienfreundliche Spaß-Modul belebt ein fast schon vergessenes Spielgenre: Der Mehr-Disziplinen-Wettkampf war zwar Mitte der achtziger Jahre schwer in Mode, doch 16-Bit-Spieler wurden bislang mit halbherzigen Oldie-Umsetzungen und biederen Olympiade-Simulationen abgespeist. „Tiny Toon Adventures: Wild & Wacky Sports" könnt Ihr sowohl auf High-Score spielen als auch im Sinn von „Fun & Family" genießen. Mega-Drive-Besitzern gönnt Konami ein noch unge-





Wer zu faul ist, die Anleitung zu lesen, kann sich die Joypad-Anweisungen auch kurz vor Wettkampf-Beginn holen. Dazu drückt Ihr einfach die X-Taste, und schon scrollt eine Grafik mit der Tasten-Belegung herein.



Weightlifting

Vier Gewichtheber treten an, der jeweils letzte einer Runde fliegt raus. Je schneller Ihr die Feuerknöpfe drückt, desto mehr Kraft hat Euer Toon. Ihr dürft dabei nur nicht vergessen, im richtigen Moment die gesammelte Power in die Oberarme umzuleiten.



Obstacle Course

Auf einem vertikal scrollenden Hindernis-Parcours sammelt Ihr Boni ein, überspringt Hindernisse und macht ordentlich Tempo via Feuerknopf-Daueraction.



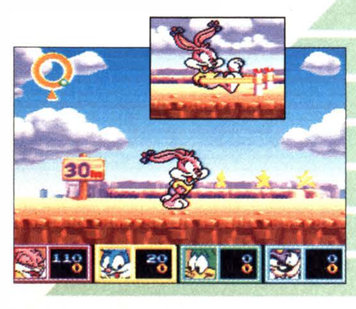
Ice Cream Throw

Wie auf dem Jahrmarkt werft Ihr auf Zielscheiben, die plötzlich auftauchen oder langsam vorbeiscrollen. Als Wurfobjekte müssen Eistüten herhalten. Vorsicht, bei bestimmten Zielscheiben gibt´s Punktabzug.



Saucer Throw

Diskus-Wurf in Toon-Town: Rasantes Feuerknopf-Drücken sorgt für Power, das richtige Joypad-Timing garantiert die vorgeschriebene Wurfrichtung und den passenden Abwurfwinkel.

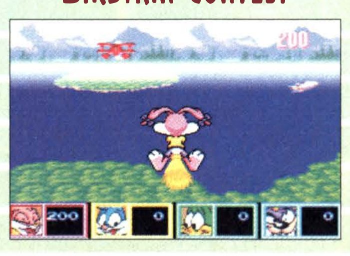




Chicken Dash

Dank schnellem Feuerknopf-Gedrücke spannt Ihr ein Gummiband, mit dem Euer Bildschirm-Toon nach rechts geschleudert wird. Unterwegs liegen Bonuspunkte, nach 100 Metern lauert jedoch ein Abgrund...

Birdman Contest









Sowohl beim Basketball als auch beim Fußball könnt Ihr aus fünf Spielfeldern wählen. Im wesentlichen beeinflußt Eure Wahl Grafik und Sound, spielerisch hat diese Entscheidung so gut wie keine Auswirkungen.



Zum Basketballmatch treten die beiden Teams mit je drei Spielern an: Paßt auf die Eisenbahn auf, die in „Monty´s Playroom" für Überraschungen sorgt.

Im Hindernis-Rennen tretet Ihr gegen flotte Toons an

„Bowling" ist eine nette Zugabe und spielt sich recht flott

wöhnlicheres Cartoon-Modul: Die ACME-All-Stars treten zu feucht-fröhlichen Fußball- und Basketball-Wettkämpfen an. Die entsprechenden Teams stellt Ihr aus zwölf willigen Toons zusammen. Mit jeweils drei bzw. fünf Spielern pro Mannschaft tretet Ihr zum humorvollen Playoff an: Mit Western, Forest, Downtown, Stadium und Monty´s Playroom stehen fünf Schauplätze zur Wahl, jeweils mit passender Musikbegleitung. Natürlich sind die Sportsimulationen nicht ganz ernst gemeint, denn traditionelle Regeln gelten bei dem Toons-Wettstreit nicht im geringsten. Die auserwählten Ballkünstler vollbringen auf Knopfdruck erstaunliche Special-FX: Buster rast mit einem Affenzahn über das Spielfeld, das pummelige Schweinchen dotzt zielstrebing zur Dunking-Zone. Als Bonus füllten die Programmierer den verbliebenen Modul-Speicherplatz mit drei Zusatz-Disziplinen. Ihr schiebt ein paar ruhige Bowling-Kugeln, schlagt mit dem Hämmerchen auf den bösen Montana, sobald er seinen Kopf aus Erdlöchern herausstreckt, und tretet zum Sprint-Duell gegen drei Toon-Kollegen an. Im Stil einer PS-lastigen Rundkursraserei sammelt Ihr dabei Extras, weicht Hindernissen aus und geht möglichst als erster über die Ziellinie.

Beide 16-Bit-Module sind für ein bis zwei Spieler ausgelegt und ab November bei Eurem Software-Shop zu haben. Unser Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Eindrucksvolle Mode-7-Dptik: Fliegenderweise verfolgt Ihr Montana Max in seinem Flugzeug, klettert schließlich via Seil in den Flieger und macht kurzen Prozess. Zuvor sammelt Ihr jedoch etliche Bonusgegenstände ein.

Swimming

Unter Wasser locken nicht nur Bonusgegenstände, die Ihr vor der Konkurrenz ergattern sollt, sondern auch gefräßige Raubfische. Vergeßt nicht, ab und zu nach Luft zu schnappen. Gescrollt wird von rechts nach links.

Freestyle Skiing



Die idyllische Winterlandschaft scrollt von oben nach unten, ist mit kleinen Hügeln und großen Abgründen gespickt. Unterwegs sammelt Ihr Fahnen, setzt die Konkurrenz mit gezielten Sprüngen außer Gefecht und paßt auf, nicht als Schneeball zu enden.

Hammer Bash

Schnelles Feuerknopf-Drücken ermächtigt zum kräftigen Hammerschlag: Die moderne „Hau den Lukas"-Variante startet eine Rakete, die Ihr auf dem Weg nach oben sogar lenken dürft. Angesichts von vorbeihuschenden Plagegeistern ein notwendiges Feature.



Bungy Jump



Mode-7-Grafik zum Zweiten: Der wagemutige Toon stürzt sich aus luftiger Höhe und setzt auf Euer Joypad-Timing. Verhindert Ihr eine schmerzhafte Bruchlandung, sammelt Ihr auf der Oberfläche Bonusgegenstände ein.

Log Cutting

Umweltschutz nein danke: Im Land der Toons gibt´s noch genügend Bäume, sodaß Ihr ungestraft zur Axt greift. Eine Mischung aus schnellem Feuerknopf-Gedrücke und gutem Timing führt zum Erfolg. Farbmarkierungen an den Bäumen verraten Euch, wieviel Kleinholz Ihr schon gehackt habt.

Pole Vault

Stabhochsprung: Der Anlauf gelingt dank schnellem Feuerknopf-Gedrücke, der Absprung erfordert gutes Timing. Anschließend fliegt Ihr durch die Luft und sammelt Bonuspunkte. Im Sinne einer weichen Landung solltet Ihr dabei nicht die Orientierung verlieren.



Marathon

Acht unterschiedlich lange Strecken, von 100 bis 42195 Meter, stehen zur Wahl. Nur die ausdauernsten Feuerknopf-Schnelldrücker haben eine Chance, die Ziellinie zerrungsfrei zu durchlaufen.



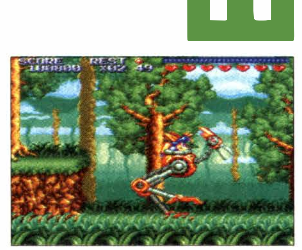
DER RAKETEN

Rocket Knight kehrt zurück – und feiert seine Super-Nintendo-Premiere. MAN!AC riskiert einen ersten Blick auf „Sparkster".



Keine Zeit zur Rast: Sparkster trifft auf ein Dutzend Endgegner der Maxi-Konfektion.

Mit den „Rocket Knight Adventures" überraschte Konami: Das „schwimmfliegspringrennstarke Opossum" (Zitat aus der Konami-Werbung) eroberte sich mit abwechslungsreichen Actionabenteuern die Mega-Drive-Spielegemeinde und kassierte Auszeichnungen für den besten Hauptdarsteller und die beste Slapstickeinlage bei den von MAN!AC gekürten "Spielen des Jahres 1993". Inzwischen ist das Super-Nintendo-Update fast fertig und hat sich als Preview-Thema qualifiziert. Als erstes fällt Sparksters körperliche Fitness auf: Im Trainingslager hat der kleine Raketenritter mächtig abgespeckt.



Auf einem rasenden Metall-Strauß reitet Sparkster über einen ganzen Planeten

Außerdem beherrscht er neben dem altbekannten Schwertstrich und der Raketenattacke mit Rucksackantrieb eine neue Angriffstaktik: Per Druck auf die seitlichen Taster vollbringt das Opossum einen Saltosprung mit großer Durchschlagskraft. Dieses neue Talent hat er auch bitter nötig, da seine angebetete Prinzessin Sherry mal wieder das Opfer einer Entführung wird. Erneut steckt hinter der Schandtat Sparksters alter Rivale Axle Gear, der mit Hilfe einer militaristischen Wolfsrasse Böses im Schild führt.

Sparkster nimmt sofort die Verfolgung auf und bekommt es vor einem spiegelnden Kristallsee erst einmal mit einigen Wolfssoldaten zu tun. Im Gewirr von Selbstschußanlagen und Wachspinnen sucht sich der Held später seinen Weg zur Pilotenkanzel des Flaggschiffs der Wölfe, wo sich Bösewicht Axle gerade mit Sherry aus dem Staub macht – nicht jedoch, ohne vorher seinen überdimensionalen Kampfroboter auf Sparkster zu hetzen, der sich gegen dessen stählerne Faust und gezielten Laserbeschuß verteidigen muß.

Langsam, aber sicher kommt der kleine Raketenritter hinter einen schrecklichen Plan: Die Wölfe bauen einen Asteroiden zu einer Raumstation aus, in der Kanonen von massivem Kaliber errichtet werden, um Sparksters Heimat in die Luft zu sprengen. Zuerst müßt Ihr Euch jedoch um die arme Sherry kümmern: Die intergalaktische Verfolgungsjagd geht über mehrere Welten. Sparkster reitet auf Metall-Straußen in Hochgeschwindigkeit Berge rauf und runter, es verschlägt ihn zu einer Ruinenstadt in der Wüste, wo er schließlich in einer verwirren-



TOURIST


Axle Gear schnappt sich die holde Sherry – Sparkster wirkt leicht geschockt, nimmt jedoch bald die Verfolgung auf.


Axle Gear hat sich wie andere Finsterlinge der Filmgeschichte dem Orgelspiel verschrieben.

Im vertikal scrollenden Ballerabschnitt trifft Rocket Knight auf einen Raumjäger der Wölfe


Mit dieser neuen Sprungattacke wehrt sich der Held gegen den Metall-Gorilla.



Mega-Drive-Veteranen kennen die Prügelei im Cockpit von Kampfrobotern. Diesmal seht Ihr das Duell aber von oben.

den Pyramide landet. Ihr müßt Euch durch ein Puzzlegewirr von Korridoren in mehreren Ebenen schlagen, um draußen auf eine meterlange Gliederschlange aus Stahl zu treffen. Weitere Ausflüge führen in eine Instrumentenwelt, wo Sparkster durch Posaunen geblasen wird, zwischen Trommeln hin und her springt oder auf einem Piano gegen eine Kampfmaschine ins Feld zieht. Eine fliegende Festung steht als nächstes auf dem Programm: Ihr gleitet durch die Maschinenräume und sucht den Ausgang. Kurz vor Ende des Levels müßt Ihr eiserne Nerven und perfekte Koordination beweisen, wenn Sparkster eiligst vor einbrechendem Wasser flüchtet.

Habt Ihr schließlich Axle Gear in seinem Versteck aufgestöbert, geht es um Sherrys Freiheit. Natürlich gibt der schwarze Kontrahent erst nach mehreren Treffern klein bei. Damit ist aber Eure Mission nicht beendet – noch nähern sich die Gigantokanonen des Schweinekönigs Eurem Heimatstern.

Im Weltraum fliegt das Opossum durch einen vertikal scrollenden Ballerabschnitt. Nach einer Kollision mit einem schicken Gleiter steht Euch ein Faustkampfduell am Steuer eines Roboters bevor – auch diese Passage seht Ihr von oben. Sparkster dringt durch eines der Kanonenrohre in den waffenstarrenden Asteroiden ein, immer auf der Hut vor den Riesenbomben, die zum Abschuß vorbereitet werden. In der High-Tech-Festung kommt es dann zum finalen Showdown.

Die Super-Nintendo-Version ist eine Mischung aus bekannten Zutaten der Mega-Drive-„Rocket Knight Adventures" und neuen Einfällen. Besonders das Gang-Puzzle aus dem Pyramidenabschnitt ist eine unverbrauchte Idee, die viel Spaß und Kopfzerbrechen macht. Spielerisch hat Sparkster ohnehin kaum Gegner zu fürchten, denn die eigenständige Mixtur aus Jump'n'Run, viel Action und Ausflügen in andere Genres überzeugte schon vor Jahresfrist auf Segas 16-Bitter. Die Steuerung läßt keinerlei Wünsche offen, die Grafik ist farbenfroh. Auf Euch geht ein Effektfeuerwerk mit hyperschnellem Scrolling, Lichteffekten und rotierenden Riesenfeinden nieder. Prunkstücke sind dabei wieder einmal die fantasievollen Mittel- und Endgegner im metallischen Techno-Look, die nur mit der richtigen Taktik zu knacken sind.

Als Erscheinungstermin für „Sparkster" ist der Oktober anvisiert, bis dahin dürfen sich Super-Nintendo-Fans auf ein extrem abwechslungsreiches Actionspiel mit einer gehörigen Portion Witz freuen. Zeitgleich soll übrigens die **Mega-Drive-Fortsetzung** in die Läden kommen.

Während die Super-NES-Fassung ein Remix der alten „Rocket Knight Adventures" und neuen Ideen ist, wird die Mega-Drive-Variante von „Sparkster" ein völlig neugestaltetes Spiel sein. Nach ersten Eindrücken wurde die Fortsetzung mit mehr Plattformelementen versehen – die Levels werden größer, verzweigter und weniger Actionlastig.


Wandernde Steingänge stellen Pyramidenbesucher vor große Probleme

Verwirrende Maschinen erschweren Sparksters Suche nach Sherry

In der Welt der Musikinstrumente spaziert Sparkster durch Posaunen

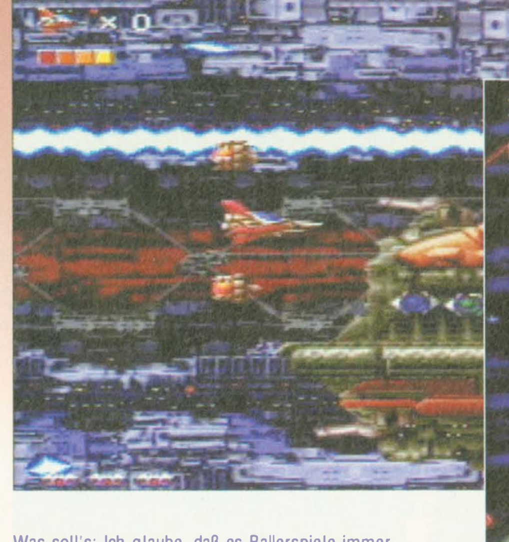
Die trampolinartigen Trommelfelle erweisen sich als tückisch



Schon auf 8-Bit-Systemen zauberte der deutsche Programmierer Manfred Trenz nahezu unglaubliche Effekte. Was kommt wohl dabei heraus, wenn sich der "Turrican"-Erfinder zwei Jahre ausschließlich dem Super Nintendo widmet?



Mode 7-Attacke! Mit extra-großen End- und Mittelgegnern bringt "Targa" Euer Super Nintendo zum Kochen.



Von wegen, das Super-Nintendo tauge ... "Targa" möchte Manfred sowohl Fac... "Thunderforce"-Serie auf...

Manfred Trenz ist ein Programmierer, der am Liebsten im Hintergrund bleibt. Seinem fast schon legendären Talent verdanken wir so spektakuläre Spiele wie "Katakis" auf dem C64, "Turrican" (von Factor 5 auf 16-Bit-Computer und -Konsolen umgesetzt) und... naja, danach kam eigentlich nichts mehr.

Seit der Umsetzung seines "Turrican" auf das NES ("zu schwer" protestierten die Spieletester bei Nintendo in Japan), spielt Manfred mit der 16-Bit-Hardware von Big N. Sein erklärtes Ziel ist das ultimative Ballerspiel. MAN!AC schaut ihm bei der Entwicklung über die Schulter.

? Du bist Deinem Lieblingsgenre treu geblieben und arbeitest an einem Ballerspiel. Glaubst Du, daß Shoot'em-Ups wieder in Mode kommen?

Manfred: Schwer zu sagen – es gibt Zeiten, in denen Shoot'em-Ups sehr gefragt sind, dann wiederum steht ein anderes Genre wie z.B. Knuddel-Jump'n'Runs in der Gunst der Spieler ganz oben. Was soll's: Ich glaube, daß es Ballerspiele immer geben wird.

? Worauf bist Du bei "Targa" besonders stolz? Hast Du irgendwelche Innovationen eingebaut?

Manfred: "Targa" wird eine wahre Zerstörungsorgie mit bildschirmfüllenden Extrawaffen und riesigen Endmonstern. Außerdem hat der Animationsspezialist Tobias Richter eine Handvoll 3D-Dbjekte gerendert, die ich nicht als Hintergrund, sondern als animierte Gegner eingebaut habe. Dieses Spiel dürfte die größte Gegnerdichte in der Geschichte des Super Nintendo aufweisen.

? Und, ruckelt's?

Manfred: Nicht die Spur! Das anfängliche Geschrei, das Super Nintendo tauge nicht zur schnellen Sprite-Bewegung und zu Multi-Ebenen-Parallax-Scrolling, hat sich als falsch erwiesen. Die Konsole muß nur trickreich programmiert werden. Das kostet zwar Zeit und Nerven, dafür kann sich das Ergebnis aber auch sehen lassen.

? Mit welchen Spielelementen hattest Du die größten technischen Probleme während der Programmierung?

Manfred: Die Spezialeffekte und die Endmonster, denn die müssen wirklich groß sein. Außerdem kostete mich das Einbauen der gerenderten Grafiken gehörig Nerven – die Dinger fressen wirklich Speicher! Ich will meine Ideen realisieren, auch wenn sie auf den ersten Blick an den Hardware-Fähigkeiten zu scheitern scheinen.

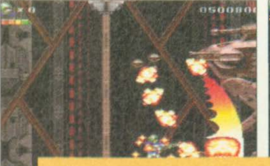
? Warum sollen sich Leute, die Spitzen-Ballereien wie "Super Probotector" oder auch "Thunder Force 4" auf dem Mega Drive gespielt haben, Dein "Targa" kaufen?

Manfred: Spitzentitel, wie die oben genannten, sind sehr selten und erscheinen auch in großen Abständen – und womöglich noch auf verschiedenen Systemen. Irgendwann kennt der Spieler diese Spiele in und auswendig und will einfach mal was Neues ausprobieren. So geht es auch mir. Ich will den Spielern eine neue Herausforderung bieten, ohne daß sie gleich das Genre wechseln müssen.

? Hast Du keine Lust, Dich an einer schnelleren Maschine zu versuchen, auf Jaguar umzusteigen oder Dich bei SNK zu bewerben?

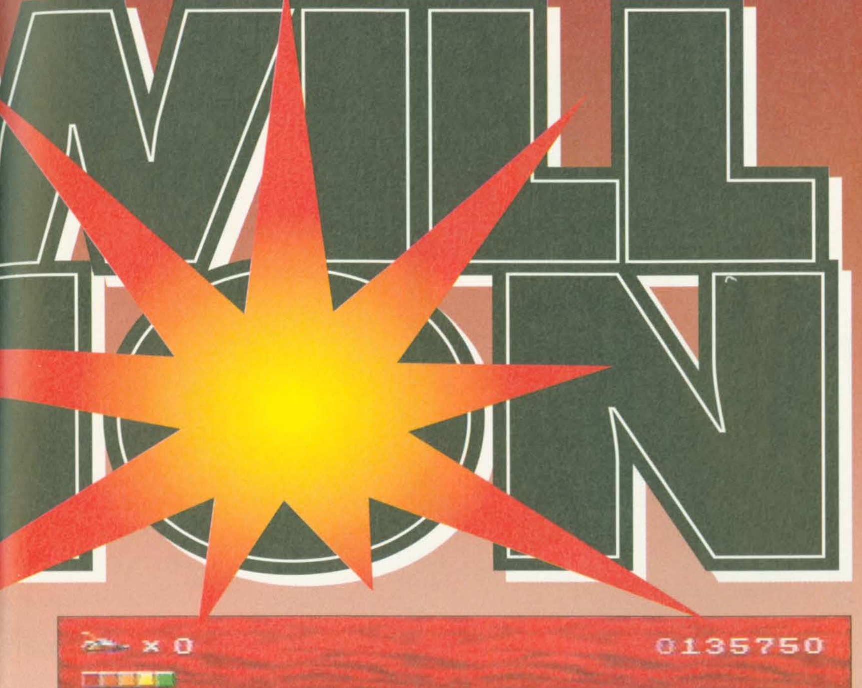
Manfred: Eine schnellere Maschine? Mit mehr Fähigkeiten? Mit größerem Speicher? Sofort! Das würde das Programmieren eines Spiels wesentlich erleichtern. Dann müßte ich nicht immer Tricks und Kniffe anwenden, um ein gewünschtes Ergebnis zu erzielen.

? Du interessierst Dich seit einiger Zeit auch für 3D-Animation. Wird Dein nächstes



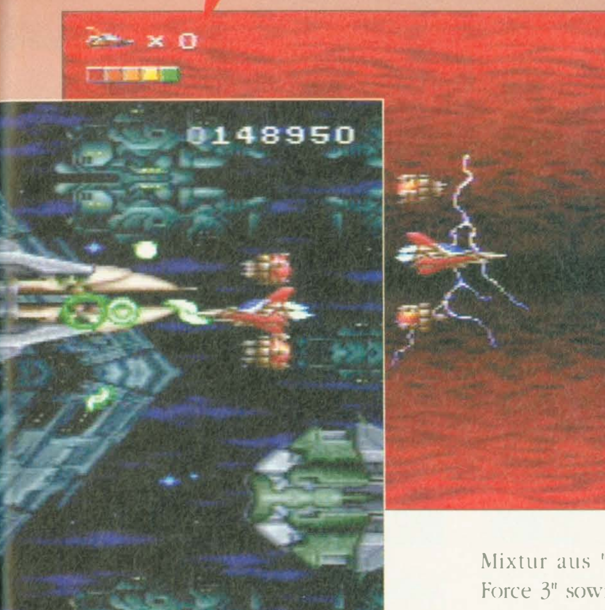


Dicker 3D-Roboter im Anmarsch: Animations-Spezialist Tobias Richter entwarf dieses Endmonster, das Euch dreidimensional über den Haufen trampelt. Der Walker ist nur eine von vielen faustdicken Überraschungen, die Manfred in sein 16-MBit-Spiel packte.





Duell am Ende des Universums: Das PC-Spiel "Doom" und andauernder Speed-Metal-Genuß haben in der Phantasie des Programmierers ihre Spuren hinterlassen...



...nicht für schnell scrollende Action: Mit ...tor 5's "Super Turrican", als auch die ...dem Mega Drive schlagen.



Take Off: Um in eine Flugsequenz zu gelangen, steigt Euer Kämpfer in seinen schnittigen Weltraumflitzer.

Spiel ein "Star Wing"- oder ein "Doom"-Killer?

Manfred: Das kann ich jetzt noch nicht sagen. Zukünftige Projekte werden aber auf jeden Fall mit massig gerenderten Animationen ausgestattet sein. Auf die Art des Spieles will ich mich noch nicht festlegen. Eines steht jedoch fest: Dem Action-Genre bleibe ich treu!

? Vor welchen Deiner deutschen oder auch internationalen Programmierer-Kollegen ziehst Du den Hut?

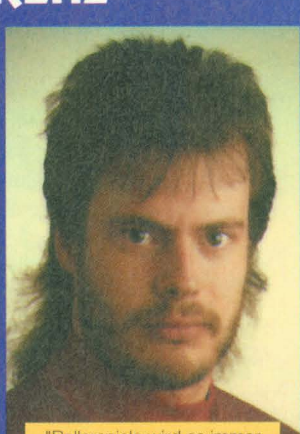
Manfred: Vor Konami und vor ID-Software ("Doom") – leider trage ich keinen Hut.

Damit der Programmier-Job nicht so eintönig wird, hat Manfred gleichzeitig auch Spieldesign und Grafik in die Hand genommen. "Targa" war als reines Raumschiff-Ballerspiel geplant, wurde nach einem gemeinsamen Brainstorming mit Hersteller Softgold zu einer Mixtur aus "Turrican" und "Thunder Force 3" sowie einem Schuß "Defender" umgemodelt. Zehn Levels packte Manfred in 16 MBit, auf denen sich insgesamt 16 ("oder mehr", wie er vorsichtig hinzufügt) Endmonster tummeln.

Am Waffensystem arbeitet Manfred seit 1992, mittlerweile hat er sich für vier verschiedene, während des Spiels umschaltbare Waffensysteme entschieden, die Ihr in fünf Stufen aufrüsten könnt. Euer Raumschiff läßt sich auf Knopfdruck herumreißen und dann in die entgegengesetzte Richtung steuern – "Defender" läßt grüßen. Nach jedem Raumschiff-Level spielt Ihr einen Abschnitt zu Fuß, wobei Ihr in acht Richtungen feuern könnt.

Damit auch Intro und Endsequenz auf dem Modul Platz finden, wurden die Programmdaten komprimiert auf dem 16-MBit-Modul abgelegt. Ent-"packt" wird der Code während Ihr spielt. Manfred verspricht, daß der Spielverlauf dadurch weder gestört noch gebremst wird.

MANFRED TRENZ



"Ballerspiele wird es immer geben!" Manfred Trenz glaubt nicht an kurzlebige Moden, sondern an Technik, die die Hardware bis auf's Letzte ausreizt.

gehört zur ersten Garde der deutschen Programmierer und ist seit Mitte der 80er Jahre mit dabei. Trenz, dem guter Programmcode und ein sauberes, ruckel- und flackerfreies Ergebnis über alles geht, programmiert seit seiner Mitarbeit am deutschen Mario-Clone "Great Giana Sisters" für den deutschen Hersteller und Distributor Rainbow Arts/Softgold. Er hat sich seinen Berufstraum verwirklicht, arbeitet seit zwei Jahren daheim auf Softgold-Equipment, und kommuniziert per Modem, Fax und Videobändern mit seinem Arbeitgeber. Als Action-Fan spielt er momentan die Ballerautomaten "Varth", "Raiden 2" und "Truxton 2", sowie den indizierten PC-Schocker "Doom". Der horizontal scrollende Oldie "Defender" (1982) ist sein persönlicher All-Time-Favorit. An "Targa" arbeitet Trenz quasi alleine – Spieldesign, Grafik und Programmierung stammen von ihm, lediglich für Sound & Musik wird ein skandinavisches Audio-Team hinzugezogen. Der Softgold-Producer Thomas Brockhage überwacht das Projekt.









In den Jump'n'Run-Sequenzen trefft Ihr auf alte "Turrican"-Bekannte, aber auch auf neue Herausforderungen.

NHL '95

Rechtzeitig zum Beginn der neuen Eishockey-Saison in den USA hat uns Electronic Arts die entsprechende Mega-Drive-Cartridge zugespielt. Lest, welche Änderungen es gibt.

Bei besonders gefährlichen Schlagschüssen werfen sich die gegnerischen Spieler vors Tor

Der US-Entwickler hat sich vor Jahren als tüchtiger Sportspiel-Lieferant einen Namen gemacht: Park Place gelten nicht nur als "NHL Hockey"-Erfinder, auch das allererste "John Madden Football" stammt aus ihren Entwicklungslabors. In den letzten Monaten wurde es allerdings sehr ruhig um die Spieleschmiede. Das miese Super-Nintendo-Football für Konami und die laschen "Champions World Class Soccer"-Versionen für Acclaim zehren am guten Ruf. Die angekündigten 3DO-Titel hat noch kein Journalist gesehen...

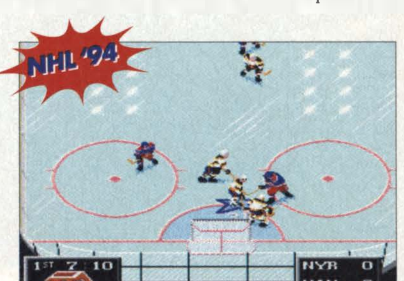
Electronic Arts macht seinem Ruf als Sportspiel-Spezialist alle Ehre: Nachdem die erfolgreichen Amerikaner vor kurzem mit einem CD-Update von "NHL '94" glänzten, schiebt EA Kanada in Zusammenarbeit mit High Score Games die '95er-Variante nach. In der vergangenen Saison hat sich in der NHL einiges getan – die New York Rangers erspielten sich nach ihrem letzten Platz im Jahr zuvor zum vierten Mal den Stanley Cup, Vorjahressieger Montreal schied bereits im Viertelfinale aus. Nach dem aktuellen Stand haben die Designer die Spielstärken der Mannschaften modifiziert, außerdem sind alle Spielerwechsel berücksichtigt worden.

In unserer Vorabversion waren diese Features zwar noch nicht eingebaut, trotzdem konnten wir bereits erste Eindrücke sammeln. Nachdem sich Electronic Arts seit dem ersten NHL-Modul (in Deutschland "EA Hockey"), das noch von **Park Place Productions** programmiert wurde, nicht mehr um die Grafik gekümmert hatte, entwarf High Score Productions (seit "NHL '94" für die Reihe zuständig) ein völlig neues Grafikset: Das Spielfeld wurde ebenso neu gezeichnet wie alle Spielfiguren und Animationen. Im Gegensatz zu den Vorgängern rutschen jetzt keine knubbligen Spieler mehr auf dem Eis herum – die Sportler sehen deutliche realistischer aus und bewegen sich dynamischer über die Spielfläche. Auch ihr Umgang mit dem Stock kommt wesentlich authentischer rüber als bei den früheren NHL-Fassungen.





Neu und alt: Die Spielfiguren haben leicht zugenommen, die Anstoßsequenz wurde neu gezeichnet.





Der Spielablauf der '95er-Version ist eine Nuance schneller als bei "NHL '94", das Spielfeld wirkt größer.

Neben der Grafik während des Spiels hat High Score auch das komplette Beiwerk einer Frischzellenkur unterzogen: Der Kommentator begrüßt Euch aus dem renovierten Fernsehstudio, alle Statistiken und Optionsmenüs wurden überarbeitet, sind jetzt übersichtlicher und leichter zu bedienen.

Ebenfalls neu ist der Saison-Modus (Liga), in dem Ihr 84 Spiele bis zum Wettbewerb um den Stanley-Cup bestreitet. Auch die Modi "Trade Players" (An- und Verkauf von Spielern) und "Create Player" – hier benennt Ihr einen Spieler und legt seine Stärken fest – sind hinzugekommen.

"NHL '95" schlummert auf einem 16-MBit-Modul mit eingebauter Batterie. Wenn alles glatt geht, dürfte das Modul schon Anfang Oktober in Amerika und Deutschland erscheinen. *ak*

Überarbeitete Status- und Optionsbildschirme runden den guten ersten Eindruck ab.

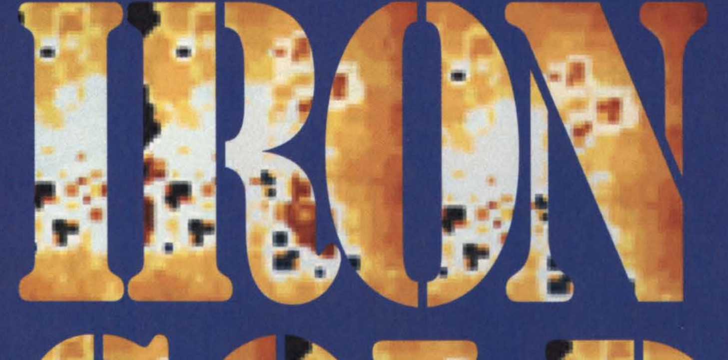



Toter Mann: Die Spieler gehen nicht nur nach Fouls zu Boden – sie werfen sich auch vor gefährliche Schüsse.

Die Spielbarkeit blieb unverändert, Mannschaftsdetails fehlten noch in unserer Vorabversion.







IRON SOLDIER

Edles Katzenfutter aus deutscher Produktion: Während bisherige Spiele die Jaguar-Power nur antasten, stellen wir das erste High-End-Action-Inferno für die 64-Bit-Konsole vor. Feuer frei für die Battlemechs...

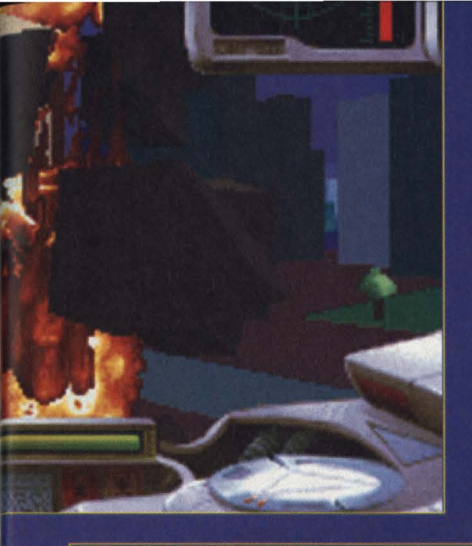
Die Erde bebt: Gigantische Explosionen sind bei beim Battlemech-Spektakel "Iron Soldier" an der Tagesordnung.

Man glaubt es kaum, doch neben der Kölner Truppe Factor 5 gibt es noch andere begabte Videospielentwickler in Deutschland. So hat in Halle der langjährige Spieleprogrammierer Marc Rosocha eine Handvoll Leute um sich geschart, die ihr Faible für Atari-Computer und -Konsolen endlich ausleben.
Auf der Basis eines rasanten 3D-Systems von Michael Bittner, das mit Hilfe des Atari Falcon entstand, werkelt das westfählische Team an einem futuristischen Battlemech-Spektakel – in Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Atari-Headquarter. "Iron Soldier" basiert auf den Ideen des Atari-Producers Sean Patten, einem begeisterten Mech- und Godzilla-Fan. In seinem Script zeichnet er eine beklemmende Zukunftsvision. Aufgrund fortschreitender Industrialisierung ist die Erde mit stickigen, qualmenden Großstädten übersäht. Ländergrenzen werden zunehmend bedeutungslos, zwischen den führenden Industrie-Konzernen tobt ein erbitterter Kleinkrieg. Auf der Suche nach der passenden Waffe werden die verantwortlichen Manager im ehemaligen Europa fündig: Der 14 Meter hohe Kampfkoloss "Iron Soldier" birgt eine Unzahl verschiedener Waffensysteme, stapft über jegliches Terrain und erweist sich besonders im Nahkampf als mächtiger Gegner. Hersteller Iron Fist Enterprises streicht einen satten Gewinn ein – aber entläßt wenig später die verantwortlichen Techniker sowie ausgebildete Mech-Piloten. Die Ausge-

Der Atari Falcon war als leistungsstarker Heimcomputer konzipiert, machte gegen die PCs jedoch keinen Stich. Dafür dient er vielen Jaguar-Programmierern als Entwicklungssystem, da er über ähnliche Soundfähigkeiten und True-Color-Grafik verfügt.



Eine Stadt besteht aus bis zu 250 Gebäuden, hinter denen Ihr Euch z.B. verstecken könnt. Zerstört Ihr die Betonpaläste, findet Ihr Extrawaffen und Zusatz-Munition, die Ihr im Kampf gegen feindliche Hubschrauber unbedingt benötigt.





Hat der Battlemech erst einmal ein Ziel im Visier (in diesem Fall eine mächtige Fabrikanlage)...



...hilft kein Bitten und kein Flehen: Das auserwählte Gebäude wird in tausend Einzelteile zerschossen.



Wenn Ihr eine Missile abfeuert, verfolgt eine imaginäre Kamera die Flugbahn der Rakete. Die anschließende Explosion erlebt Ihr hautnah.

Die feindlichen Battlemechs entpuppen sich als gleichwertige Gegner

stoßenen schließen sich zusammen, greifen sich ein paar Iron Soldiers und sagen den ehemaligen Bossen den Kampf an.

Insgesamt stehen dem Spieler 16 Missionen bevor, die ihn mit einer Vielzahl verschiedener Feinde konfrontieren. Gegnerische Battlemechs lungern ebenso in den Städten wie Panzer und Helikopter. Auch wenn die Action-Elemente dominieren, sind ausgefuchste Taktiker im Vorteil: Nicht nur bei der Grundausstattung Eures Battlemechs, auch bei der Vorgehensweise in Krisensituationen winken strategische Vorteile. So zermalmen planlose Battlemech-Führer in der zweiten Mission guten Mutes das örtliche Downtown, während im Hafen feindliche Battlemechs entladen werden. Trefft Ihr zu spät am Wasser ein, treten Euch kampfbereite Blechkumpane entgegen, Frühaufsteher versenken den Transportkutter noch bevor er vor Anker geht. Auch eine zielsuchende Rakete nützt Euch wenig, wenn Ihr zuvor nicht die entsprechende Abschuß-vorrichtung an Eurem Battlemech angebracht habt.

Um eine Stadt mit über 200 Gebäuden und jeder Menge feindlicher Fahrzeuge in Bewegung zu halten, bedarf es eines ausgefuchsten 3D-Systems. Selbst bei hoher Objektdichte auf dem Monitor wird das Bild gut 25 Mal pro Sekunde aufgebaut. Daraus ergibt sich eine beinahe fließende Animation der Bewegungsabläufe. Ob Ihr ein Hochhaus zu Staub zerschießt oder Euch einen heißen Kampf mit feindlichen Helikoptern liefert, Geschwindigkeitsprobleme sollten nicht für Euer Dahinscheiden verantwortlich sein. Als besonderes Feature des 3D-Systems können einzelne Objekte nicht nur mit einer Oberflächenstruktur belegt werden, sondern gemixt in Erscheinung treten. So sind einige Teile der Hubschrauber mit Texture Maps belegt, andere mit Gouraud Shading bearbeitet. Mehr über die Entwickler und das Spiel erfahrt Ihr demnächst.

IN DER MACHE

"Indiana Jags" setzt auf Comic-Grafik in 256 Farben

JAGUAR

Die bislang unbekannte Firma Virtual Experiences kündigt noch für dieses Jahr drei Exklusiv-Entwickungen für den Jaguar an: Vom Vertikal-Scroller „Raiden 2" ist „Zzyorxx 2" inspiriert. Wundert Euch nicht, wenn Ihr vom ersten Teil noch nie etwas gehört habt: "Zzyorxx 1" war der Arbeitstitel für ein Ballerspiel, das die Virtual-Experience-Jungs noch im Entwicklungsstadium stoppten. Der Vertikal-Scroller mit fünf Levels und Zwei-Spieler-Modus läuft im 256-Farben-Modus und soll alle Spezial-Chips des 64-Bitters ausreizen. Leichte Schwenks nach links oder rechts lassen das Spielfeld (auf dem sich bis zu 70 Sprites gleichzeitig tummeln) auch horizontal scrollen – Ihr habt also trotz Eures wuchtigen Raumschiffs genügend Platz zum Manövrieren. „Zzyorxx 2" soll Ende November in den Handel kommen.

Stark animationslastig ist „Indiana Jags", ein Comic-Jump'n'Run um einen putzigen Plüschtier-Abenteurer. In den fünf Levels entdecken aufmerksame Joypad-Artisten auch so manchen Geheimraum – vorausgesetzt, Ihr werdet davor nicht von Mumien geschnappt oder von einem Dinosaurier zum Frühstück verspeist. Auch dieses Spiel läuft in einer Auflösung von 384x240 Pixeln im 256-Farben-Modus des Jaguar und soll noch vor dem Jahreswechsel erscheinen. Erst im nächsten Jahr wird das Motorrad-Rennspiel mit dem Arbeitstitel „Burn Out" ausgeliefert. Virtual Experiences plant einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem jeder Spieler dank der Netzwerkfähigkeiten des Jaguar auf seinem eigenen Monitor Gas gibt.



"Zzyorxx 2" ist dem Arcade-Hit "Raiden 2" nachempfunden

Schließlich werkelt Virtual Experiences an einem CD-only-Spiel names „Starnet"; ein Action-Adventure, das Ende des Jahres für den PC, etwas später auch für den Jaguar in einer verbesserten Version auf den Markt kommen soll.

QUATTRO TURBO

Street Racer von Ubisoft präsentiert erstmals einen vierfach geteilten Bildschirm für brachialen Rennspaß im Comic-Stil.

Prunkstück: Mit einem Adapter und genügend Freunden geht Ihr bei "Street Racer" gleichzeitig zu viert auf die Jagd nach Rundenrekorden.

Computerspieler kennen diese Jungs: Für das englische Sofwarehaus Psygnosis setzen sie zuletzt das hübsche Action-Jump'n'Run "Second Samurai" in Szene.

Seit Nintendos Superhit "Mario Kart" traute sich kaum ein Hersteller, ein knuddeliges Konkurrenz-Rennspiel für das Super Nintendo zu produzieren – zu ausgeklügelt und perfekt schien Shigeru Miyamotos Spaßraserei. Jetzt nimmt Ubisofts "Street Racer", programmiert vom englischen Entwicklungsteam **Vivid Design,** den Kampf mit Mario auf.

Überraschenderweise arbeitet das Modul ohne Zusatzchip, wie wir ihn in "Super Mario Kart" (DSP) oder "Stunt Race FX" (Super FX) erlebten. Dennoch zoomen die 24 Rennstrecken flüssig über den Bildschirm, während am Horizont eine malerische Kulisse vorbeiscrollt. Staunen werdet Ihr spätestens dann, wenn Ihr zu viert um die Wette rast. Dabei wird der Bildschirm in schmale Streifen geteilt, in denen vier Fahrzeuge gleichzeitig Gas geben.

Insgesamt habt Ihr die Auswahl aus acht übermütigen Off-Road-Rowdys, die in mehreren Kategorien (Geschwindigkeit, Beschleunigung, Wendigkeit etc.) bewertet sind. Jeder Pilot hat seine eigenen Spezialitäten und Eigenheiten: Der afrikanische Stammeskrieger Suzulu sitzt auf einem Holz-Go-Kart, Helmut von Pointenegger ist ein Veteran aus dem ersten Weltkrieg, der dem roten Baron nacheifert. Dagegen verläßt sich der kleine Magier Hodja auf seine Mischung aus Rennwagen und fliegendem Teppich, bei Rückstand verzaubert er auch mal einen der anderen Teilnehmer. Jeder Held beherrscht einige fiese Abwehr- und Angriffstaktiken – da wird eine Kreissäge ausgefahren oder mit kräftigen Fäusten zugeschlagen. Bei der Verteidigung wachsen riesige Signalhörner aus dem Wagen und tröten den Aggressor einfach davon. Habt Ihr ein Rennen beendet, betrachtet Ihr den Verlauf im Playback aus beliebiger Perspektive.

Auf 24 Strecken rast Ihr um Cup-Ehren gegen starke Computer-Konkurrenz oder mit einem (über Splitscreen), zwei oder gar drei menschlichen Mitspielern. Wollt Ihr nur gegen Eure Kumpels spielen, gibt´s den Duellmodus auf Eurer Lieblingsstrecke, u.a. in High-Tech-, Dschungel-, oder Wiesenumgebung. Daneben haben die Designer spaßige Varianten wie den brachialen Mehr-Spieler-Rumble oder ein zünftiges Auto-Fußballmatch eingebaut.

"Street Racer" ist noch in der Entwicklung, verspricht aber durch schnelle Grafik, witzige Spielmodi und gute Technik viel Spielspaß. Als Erscheinungstermin peilt Ubisoft den Spätherbst an.

Acht ehrgeizige Piloten fahren um die drei "Street Racer"-Cups.

Fairneß? Nein Danke! Der deutsche Baron von Pointenegger verwandelt seinen Flitzer in einen Doppeldecker.


Vor malerischer Kulisse rumpelt und hüpft Ihr über tückenreiche Kurse – nur die Erstplazierten punkten in der Meisterschaft.

BLACKTHORNE

Wem "Prince of Persia" zu angestaubt und "Flashback" zu frustig ist, dem verspricht der US-Hersteller Interplay eine hochexplosive Mischung aus Jump'n'Run mit Adventure-Touch und Rambo-Action. Wir haben die ersten fertigen Levels von "Blackthorne" erkundet ...

Nachdem Interplay die Fremdprodukte "Another World" und "Flashback" (beide entwickelt von der französischen Softwarefirma Delphine) auf Konsolen veröffentlicht hat, ist "Blackthorne" die erste Produktion eines eigenen Softwareteams. Unterschiede in Spielmechanik oder -ablauf sind trotzdem kaum festzustellen.

König Flaros hat's nicht leicht: Gerade ist nach einem schlimmen Bürgerkrieg wieder Frieden in sein Land eingekehrt, schon meldet sich ein neuer Unruhestifter zu Wort. Diesmal stehen Flaros Chancen schlecht: Ein böser Dämon ist im Anmarsch, hinter ihm klappert eine Armee untoter Schwertkämpfer mit den Knochen. Beim Kampf um die Königsburg Stonefist machen der Dämon und seine Skelett-Krieger keine Gefangenen. Bevor Flaros die Flucht ergreift, bittet er den Haus-Magier, seinen Sohn Kyle in Sicherheit zu zaubern. Der Prinz wird in eine andere Dimension versetzt – unsere Dimension. Erst nach zwanzig Jahren gelingt es dem Dämonen, den Königssohn aufzuspüren. Kyle wird in seine Welt zurückgebeamt, in der inzwischen böse Kreaturen herrschen – die letzten menschlichen Überlebenden stöhnen unter dem Joch der untoten Sklaventreiber. Kyle schwört, den Thron und sein Land zurückzuerobern und fordert die Gefolgsleute des Dämonen heraus.

Mit Schrotflinte und Rambo-Stirnband erforscht er das Land und verfolgt Monster, die zu Steinen mutieren, Elektro-Spinnen und bis an die Zähne bewaffnete Wächter. Einfach mit der Schrotflinte draufzuhalten,

Ohne den richtigen Schlüssel bleiben diese Energietüren für immer verschlossen

Einer Eurer Kollegen ist in den Kampf mit einem Monster verwickelt. Springt hoch und Ihr könnt ihm helfen.

Kyle mäht den Rasen: Mit der handlichen Bazooka beseitigt Ihr wildwuchernde Schlingpflanzen.

Der Vorspann von "Blackthorne" erklärt, was Ihr zu tun habt, um das Böse zu besiegen.

Allein gegen vier: Im dritten Level schlittert der Held in Spielsituationen, die Euch den Angstschweiß auf die Stirn treiben.

bringt Euch aber nicht weiter, da die Gegner meistens schneller schießen. Stattdessen tretet Ihr per Joypadkommando einen Schritt zur Seite in Deckung und wartet, bis das Monster seine Waffe nachlädt. Steckt Ihr Eure Knarre in's Halfter, kann Kyle springen, rennen und über den Boden rollen – im "Waffen-Modus" bewegt er sich langsamer und schießt nach vorne oder hinten.

Der Levelaufbau von "Blackthorne" erinnert stark an "Flashback" – Kyle klettert Felsvorsprünge hoch, springt über Abgründe und muß Gegenstände von Punkt A nach B bringen. Ein Beispiel: Eine Energietür versperrt Euren Weg und ein Schlüsselloch ist nirgends zu finden. Dafür erkennt Ihr oberhalb der Tür einen kleinen Schlitz, im Raum dahinter eine Computeranlage. Die Öffnung ist zu eng, um durchzusteigen, also macht Ihr Euch auf den Weg zurück. Irgendo findet Ihr jetzt (hoffentlich) einen Wächter, dem Ihr nach erbittertem Kampf eine fernsteuerbare Bombe abknöpft. Bugsiert die Bombe durch die schmale Öffnung und sprengt so den Computer und der Weg ist frei! Ähnliche Rätsel erwarten Euch auf dem gesammten Weg durch Höhlen, Wälder und Berge. Genau wie bei "Flashback" händigen Euch herumstehende Gestalten Schlüssel aus, mit denen Ihr versperrte Türen aufschließt oder Energiebrücken einschaltet. Lebensenergie, Tips oder einen transportablen Aufzug führen manche Zeitgenossen ebenfalls mit sich. Gegner, die ihr im Feuergefecht erledigt habt, hinterlassen Bomben oder Molotow-Cocktails. Mit Sicherheit lauft Ihr auch einem freundlichen Waffennarr über den Weg, der Euch eine neue Knarre spendiert – nach der Schrotflinte bekommt Ihr ein Schnellfeuergewehr, später eine Mini-Bazooka mit Explosivgeschossen.

Angesichts des verzwickten Leveldesigns, das uns schon in den ersten Spielstufen zur Verzweiflung trieb, solltet Ihr Euch mit reichlich Papier (zum Karten zeichnen) und Beruhigungstabletten (damit das unschuldige Joypad überlebt) eindecken.

"Blackthorne" verbindet den komplexen Levelaufbau und die knackigen Rätsel von "Flashback" oder "Prince of Persia" mit einer dicken Portion Action. Eure Spielfigur (Ähnlichkeiten mit Rambo sind rein zufällig) läßt sich besser steuern als Conrad "Flashback" Hart, dafür war der Schwierigkeitsgrad unserer Vorab-Fassung hammerhart. Auch wenn Ihr kurz vor dem Ende einer Etappe (vier Abschnitte pro Level) das Zeitliche segnet, müßt Ihr ganz von vorn anfangen. Das kann Euch schon mal zwanzig Minuten kosten, und wer dann erneut einen kleinen Fehler macht – naja.

Die endgültige Version von "Blackthorne" dürfte innerhalb der nächsten Wochen in der Redaktion eintrudeln. Bis dahin haben sich unsere Spezialisten wieder erholt und können auf's Neue in die düstere Paralleldimension eintauchen... *ak*



Alle Objekte, die Ihr im Lauf des Abenteuers einsammelt, erscheinen in der Item-Leiste oben.

Achtet auf die Schalter im Boden: Manchmal öffnet Ihr damit ein Tor – oft jedoch nimmt Euch eine Selbstschußanlage aufs Korn.

Wenn Ihr den passenden Schlüssel gefunden habt, könnt Ihr solche Energiebrücken einschalten.

Samurai Shodown

Ernsthafte Konkurrenz für "Street Fighter 2": SNK vergab die Lizenzen für ihr bestes Prügelspiel an drei verschiedene Firmen. Wir haben uns angeschaut, was Euch erwartet...

Auf das Konto von Neo-Geo-Erfinder SNK gehen die meisten Spiele "frei nach Street Fighter 2". Die Japaner begannen ihren Kampf um den Prügelspiel-Thron mit "Fatal Fury" (mittlerweile um Teil 2 und "Special" ergänzt), danach folgten "Art of Fighting" (zweiter Teil ebenfalls erhältlich) und "World Heroes" von Tochterfirma Alpha (ebenfalls um Teil 2 und die Variante "Jet" erweitert). Von den meisten dieser Spiele sind auch 16-Bit-Umsetzungen erhältlich.



Detaillierte Animationen, aufwendige Backgrounds und eine ansehnliche Zoom-Funktion zeichnen Mega-CD und 3DO-Version aus.

SNKs Prügelspiel "Samurai Shodown" gehört zu den wenigen Beat'em-ups, die "Street Fighter 2" das Wasser reichen können. Kein Wunder, immerhin zeichnen sich einige Designer des Ur-Street-Fighter für dieses Kloppspiel verantwortlich. Im Gegensatz zu "Street Fighter 2" und den unzähligen **Kopien**, setzt "Samurai Shodown" auf neue Features und Gags: Statt nur mit Fäusten und Fußkicks zu hantieren, hat jeder Shodown-Kämpfer eine Waffe im Gepäck. Freddy-Krueger-Verschnitt Gen-An schlitzt den Gegner mit seiner messerscharfen Stahlklaue auf, die Französin Charlotte stochert mit ihrem Florett Löcher in den Körper ihres Gegenüber. Insgesamt stehen 12 Spielfiguren zur Wahl – und keine davon erinnert an einen der "Street Fighter 2"-Helden.

"Samurai Shodown" ist das innovativste Prügelspiel, das wir seit langem gesehen haben. Die Spielmechanik ist dank "Street Fighter 2"-Anklängen leicht zu erlernen, Hintergründe und Figuren sind (zumindest auf dem Neo-Geo) sehr aufwendig und detailreich in Szene gesetzt. Umsetzungen sind derzeit für vier Systeme angekündigt: Um die Adaption auf Super Nintendo und Mega Drive kümmerte sich das Prügelspiel-Team von Takara ("Art of Fighting"), die Mega-CD-Variante geht auf das Konto von JVC ("Super Empire Strikes Back"). Die 3DO-Lizenz sicherte sich Crystal Dynamics, die zuletzt mit "Total Eclipse" von sich reden machten. Unserem ersten Eindruck auf der letzten CES in Chicago nach kommt die 3DO-Version am nächsten an das Original heran, während auf dem Mega Drive deutlich abgespeckt wurde (hier müßt Ihr auf den zoomenden Bildausschnitt verzichten). Alle Adaptionen sollen vor Weihnachten in den USA erscheinen, die Deutschland-Termine stehen noch aus.


Dem ersten Eindruck nach gehören die Hintergrundgrafiken zu den besten, die wir je auf dem Mega-CD gesehen haben.


Mit den von "Street Fighter 2" bekannten Joypadkombinationen lassen sich verschiedene Special Moves ausführen.


Zwei Damen geben sich die Ehre: Nakururu attackiert mit ihrem Säbel, Charlotte vertraut ihrem Florett.

Samurai 2



Auf SNKs Edelkonsole Neo-Geo gehört "Samurai Shodown" mit 118 MBit zu den umfangreichsten Cartridges – kein Wunder, wenn man sich die farbenfrohe Grafik und die ebenso liebevoll wie aufwendig bewegten Figuren anschaut. Wie sich SNK angesichts dieser grafischen Leistung noch überbieten will, bleibt abzuwarten, denn der Nachfolger von "Samurai Shodown" ist bereits angekündigt. Gerüchten zufolge soll die Kämpferclique um vier neue Figuren erweitert werden – neue Hintergründe sind dann selbstverständlich ebenfalls fällig. Außerdem soll sich das Spieldesign deutlich vom Vorgänger unterscheiden.

Insider behaupten, daß "Samurai Shodown 2" speziell für die Hardware des Neo-Geo-CDs (ab 9. September in Japan) entwickelt wird – das Spielhallenmodul (über 200 MBit) soll dann mit den fehlenden Spezialchips ausgerüstet werden.

NEWS

Comic-Batman

Nach "Batman Returns", Konamis Interpretation des zweiten "Batman"-Kinofilms, erscheint im November "Batman – The Animated Series" – frei nach der Zeichentrickreihe um den schwarzen Ritter. Diesmal bekommt es Batman mit den Gegnern der Comic-Vorlage zu tun: Am Anfang seiner Route durch Gotham City wartet der Joker, später wird Batman mit Catwoman, Poison Ivy und der Vogelscheuche konfrontiert. Unser Robin Hood der Zukunft verfügt über verschiedene Extrawaffen – vom Batarang über Handgranaten bis zu Lachgasflankons – und schwingt sich mit dem Batseil durch die Luft.
Zwischen den klassischen Prügelspiel-Levels, die von der Konzeption an "Batman Returns" erinnern, fährt Batman mit seinem Bat-Mobil, fliegt mit dem Bat-Jet oder jagt dem Joker auf einer Achterbahn hinterher. Im Museum geht er mit Robins Hilfe auf die Suche nach Gefangenen, später erkundet Batman ein verzwicktes Labyrinth.
Eine frühe Version des neuen Super-Nintendo-Batman läßt aufhorchen: Stilvolle Hintergrundoptiken sowie aufwendige Animationen der Spielfiguren versprechen grafischen Glanz. Auch spielerisch gibt sich die Comic-Variante ideenreich: Insbesondere die taktische Auswahl der Extras wirkt sich motivierend aus.


Stilvolle Grafik, vorbildlich animierte Figuren und ein abwechslungsreiches Spieldesign zeichnen "Batman – Animated Series" aus.

In Deutschland übernimmt Konami den Vertrieb aller Time-Warner-Videospiele. Als erstes Produkt kommt die Mega-Drive-Version von "Sylvester & Tweety", ehemals von Tekmagic angekündigt. Für Mega Drive und Mega CD erscheint die sagenumwobene Roboterprügelei "Rise of the Robots". Die Modul-Variante verschlingt gleich 24 MBit. Schließlich erwarten wir noch "Mega Swiv" für's Mega Drive: Super-Nintendo-Besitzer kennen die Umsetzung eines erfolgreichen Computerspiels als "Fireteam 2000".

Jobe Wars

Videospiel-Neueinsteiger **Time Warner** widmet sich dieses Jahr ganz den Sega-Systemen. Das von Sales Curve entwickelte "Lawnmower Man" basiert auf den Cyberszenen des gleichnamigen Kinofilms und läßt Euch durch surrealistische Computerwelten reisen. Die Grafik wurde auf Silicon-Graphics-Workstations gerendert, spielerisch ist die Mega-CD-Version des "Rasenmäher-Mann" ein Puzzletest mit einigen Actionsequenzen.

Feuer Frei!

Das japanische Softwarehaus Human hat ein Action-Adventure für's Super Nintendo fertiggestellt, bei dem es heiß hergeht: "The Firemen" sind eine Truppe unerschrockener Lebensretter, die überall zur Stelle sind, wo Flammen züngeln und Feuer wüten. Ihr steuert einen Feuerwehrmann und wagt Euch zusammen mit einem computergesteuerten Kameraden in brennende Landhäuser und verqualmte Büro-Ruinen. Mit Eurer Einsatzzentrale haltet Ihr ständig Kontakt: Die Jungs im Hauptquartier verraten Euch, wo's lang geht und in welchem Stockwerk Zivilisten auf die Rettung warten. Statt MG und Laser-Wumme führt Ihr verschiedene Löschgeräte mit Euch, mit denen Ihr die semi-intelligenten Flammen zurückdrängt.






Neben klassischen Jump'n'Run-Szenen gibt's auch Mode-7-Levels




Grafik satt: Ihr betrachtet die "Cyberwars" und löst kleine Puzzles.

Flammendes Inferno: In Humans "The Firemen" rettet Ihr Katastrophenopfer.



Beim separat anwählbaren Elfmeterschießen könnt Ihr beweisen, daß Ihr besser trefft als Roberto Baggio.

Perfekte Elf

Konami versucht sich weiterhin im Sportgenre: Das nächste Projekt ist die Action-Kickerei "Perfect Eleven". Ein oder zwei Spieler treten mit Nationalteams auf den Fußballplatz, um den besten Lederakrobaten zu ermitteln. Die Grafik nutzt eine leicht isometrische Seitperspektive, ähnlich wie in "Super Sidekicks 2" für das Neo Geo. Dutzende von taktischen **Optionen** sind verfügbar, auf dem Spielfeld dominieren dagegen rasante Spielzüge und aufwendige Spieleranimationen. Noch in diesem Jahr soll das Fußballmodul für Super Nintendo erscheinen.

Wie bei ernsthaften Simulationen könnt Ihr eine Fülle von Parametern nach eigenen Wünschen gestalten: Ihr bestimmt die Mannschaftsaufstellung, das Wetter und die Bodenbeschaffenheit, wählt aus einem Dutzend Formationen und gebt vor dem Anpfiff die taktische Marschroute aus, nach der Ihr die Verteilung Eurer Spieler auf dem Feld ordnet.



Die Spielperspektive erinnert an "Super Sidekicks 2" auf dem Neo-Geo



Der gegnerische Angreifer ist erlegt – gleich folgt die Bestrafung.

Super-Sony: Vor einigen Ausgaben stellten wir das FX-Spiel "Vortex" von Electrobrain vor. In Europa wird nun Sony den Vertrieb übernehmen und das fetzige Weltraum-3D-Drama noch vor Weihnachten ausliefern.

EA für Super Nintendo: THQ wird einige Electronic-Arts-Spiele für Nintendo-Konsolen umsetzen. Geplant sind Super-NES-Versionen von "Shaq Fu" (Prügelspiel mit Basketball-Star Shaquille O´Neil) und "Urban Strike". Nebenbei erstellt THQ auch die passenden Game-Boy-Versionen (mit Super-Game-Boy-Unterstützung).

Interplay-Spiele in Deutschland: Laguna wird höchstwahrscheinlich den Vertrieb aller Interplay-Module für Mega Drive und Super Nintendo im deutschsprachigen Raum in die Hand nehmen. Wir erwarten u.a. "Boogerman", "Blackthorne" und die Sega-Varianten von "Clayfighters" und "Rock´n´Roll Racing".

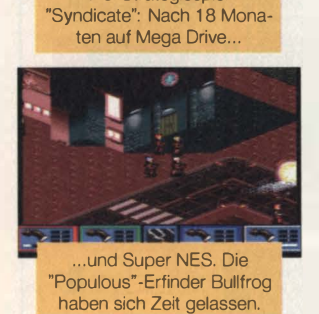
Jetzt in deutsch: Das lange angekündigte Action-Adventure "Soulblazer" wird doch noch als deutsche Version erscheinen. Laguna bereitet die Veröffentlichung zum Weihnachtsgeschäft vor.

DUELL

Der PC kann alles und hat die tollste Spielebibliothek. Ist er der ultimative Alleinunterhalter oder nur eine teure Alternative zu Sega, Nintendo und den Traumkonsolen der nahen Zukunft?

Die Videospieler sind verunsichert: Seit einem Jahr überbieten sich Sega, Nintendo und Sony mit wagemutigen Hardware-Versprechen. Sie zeichnen das Bild einer neuen Konsolen-Generation, behaupten aber gleichzeitig, daß auch die etablierten Spielgeräte noch nicht am Ende sind: Das Mega Drive wird im Herbst mit einer 32-Bit-Erweiterung nachgerüstet (Mega 32X), das Super Nintendo soll mit Spezial-Chips und dickerem Modulumfang ins nächste Jahr durchstarten.

PC-Strategiespiel "Syndicate": Nach 18 Monaten auf Mega Drive...

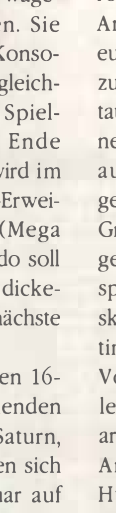


...und Super NES. Die "Populous"-Erfinder Bullfrog haben sich Zeit gelassen.

Zwischen den ergrauten 16-Bittern und der kommenden RISC-Generation aus Saturn, PS-X und Ultra 64 haben sich das 3DO und der Jaguar auf den Markt geschmuggelt. Daß für zukünftige Spielerlebnisse auch neue Technik her muß, das ist klar – doch welcher Hardware kann man trauen?

Der Multimedia-PC als Unterhaltungskünstler

Die Spielefans aus dem PC-Lager kennen diese Probleme nicht: Für ihre „MS-DOS-kompatiblen" Rechner fließt die Software seit Mitte der 80er Jahre in Strömen. Dem Beispiel des Adventure-Spezialisten Sierra (Erfinder der „King's Quest"- und der „Space Quest"-Serie) folgten nahezu alle amerikanischen, ab Anfang der 90er Jahre auch die europäischen Spielehersteller. Bis zum heutigen Tage sind weit über tausend Spiele für den PC erschienen. Die ältesten Titel laufen noch auf altertümlichen XT-PCs, die gewöhnlich mit vierfarbiger CGA-Grafik und AdLib-Piepser „hochgerüstet" wurden. Doch Jahre später hat sich der graue Bürosklave zum schillernden Multimedia-Star gemausert.



Vor aktuellen PC-Spielen zieht selbst der arroganteste Joypad-Anhänger seinen Hut: Das 200-MBit-Monster „Strike Commander", ein 3D-Luftkampfspiel mit detaillierter Landschaftsgrafik und Film-ähnlicher Missionsstruktur, oder LucasArts Gaunerkomödie „Sam & Max", ein intelligentes Cartoon-Abenteuer, das als „Talkie"-CD alle Texte durch gesprochene Dialoge ersetzt, faszinieren Spieler jeden Alters. Der PC ist schnell, packt Spielprogramme jeder Größe und bringt mit Super-VGA-Karte über 16 Millionen Farben auf den Bildschirm. Der Haken liegt in der umständlichen Bedienung (man muß installieren und konfigurieren, auf- und nachrüsten und sogar Fehlermeldungen interpretieren) und im Preis: Selbst beim No-Name-Discounter kostet Euch ein vollausgestatteter Rechenkünstler weit über 2000 Mark.

Die Konkurrenz liegt auf der Lauer

Am Horizont haben die PC-Killer bereits Aufstellung genommen: Sony verspricht mit der RISC-"Playstation" PC-Leistung



DER ENTERTAINER

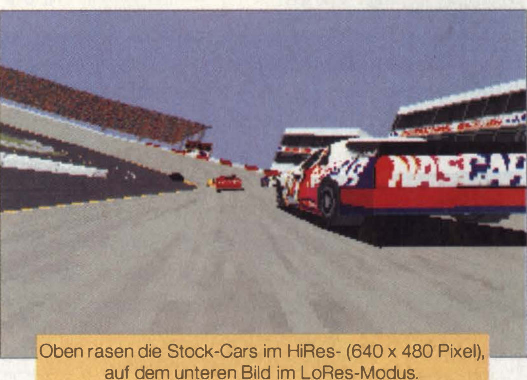
und viele Zusatzchips für einen Bruchteil des Preises, Sega hat mit dem Saturn einen ähnlich leistungstarken Mega-Drive-Nachfolger startklar. Auch Nintendo hält, den internationalen Spötteleien zum Trotz, am Ultra-64-Versprechen fest – 64-Bit-Power bis Ende 1995. Diese Wundergeräte ähneln in ihren Leistungsmerkmalen (hohe Rechengeschwindigkeit, CD-ROM als Massenspeicher, Vernetzungs-Möglichkeiten) dem Multimedia-PC und sollen die Lücke zwischen Kinderspielzeug und zweckentfremdeter Büromaschine schließen. Einfacher zu benutzen, auf Unterhaltung programmiert und in dieser Beziehung leistungsfähiger als ein „großer" Computer – das ist die Formel, mit der Sega, Nintendo und Sony ihre Zukunft planen.

Das PC-Komplett-Paket

Wer komplexe Rollenspiele und 3D-Simulationen möchte, braucht einen 486er-PC, am besten einen DX 2/66. Die kryptische Ziffer am Ende verweist auf die Taktfrequenz: 33 MHz für die interne Datenübertragung und 66 MHz für mathematische Berechnungen, wie sie z.B. bei der 3D-Animation anfallen. Zur Standard-Ausstattung eines Spiele-PC (wie wir ihn in allen Vergleichstabellen verwenden) gehören neben Festplatte und Monitor auch ein Double-Spin-CD-Laufwerk, eine „Soundblaster Pro"- oder „General Midi"-Soundkarte und eine Super-VGA-Grafikkarte. Letztere hat sich als Standard im PC-Bereich etabliert und ermöglicht die Darstellung von 16,7 Millionen Farben bei einer maximalen Auflösung von 1280 mal 1024 Bildpunkten. Solche „True Color"-Optiken erlebt der PC-Besitzer nur als Standbild, doch auch hinter der gebräuchlichen PC-Auflösung von 320 x 200 Pixeln bei 256 Farben bleibt ein Mega Drive (ähnliche Auflösung, aber nur ein Bruchteil der Farben) zurück.



Nicht "Ridge Racer" auf der Sony Playstation, sondern "NASCAR Racing" für den 486er-PC.



Oben rasen die Stock-Cars im HiRes- (640 x 480 Pixel), auf dem unteren Bild im LoRes-Modus.

Auch akustisch zog der PC mit der Einführung des General-Midi-Standards an den 16-Bit-Konsolen vorbei. Saturn und PS-X werden die Kombination aus Soundblaster und General Midi jedoch übertreffen.

Abgesehen von diesen Steckkarten und einem integrierten Co-Prozessor, enthält der Spiele-PC keine Spezial-Chips. Scrolling und Sprite-Manipulation werden im Gegensatz zu den Spielkonsolen von der PC-Hardware nicht unterstützt. Im Bezug auf Beat'em-Ups, Jump'n'Runs und Actionspielen ist das ein klarer Nachteil: „Thunder Force 4" und „Super Street Fighter 2" könnten zwar auch für den PC programmiert werden, doch der technische Aufwand ist den Entwicklern meist zu groß.

Im Heimbereich kann sich neben den MS-DOS-Computern lediglich Apple mit seiner Macintosh-Reihe behaupten. Die Macs, vom Taschengeld-"Classic" (gut 1000 Mark) bis zur Workstation "Quadra" (ab 6000 Mark), bieten ähnliche Rechenleistung, aber eine wesentlich komfortablere Benutzerführung

"Flights Unlimited", der neue Stern am PC-Fliegerhimmer. Achtet auf die fotorealistische Landschaft, eine Bitmap-Textur.

Spielbarer und phantasievoller als US-Rollenspiele für den PC: "Final Fantasy 6" für das Super Nintendo.

Für den PC gibt es knapp hundert Rollenspiele. Im Bild der VGA-Klassiker "Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant".

Auch für 3D-Spielereien wie Texture-Mapping, Shading und Warps fehlen dem PC spezielle Chips. Im Gegensatz zu 3DO und Jaguar, Saturn und PS-X, denen man solche Effekte dank ihrer Grafik-Hardware relativ leicht entlockt, verläßt sich der PC auf pure Rechen-Power. Der Aufwand ist für den Entwickler größer, das Ergebnis auf Grund jahrenlanger Programmierung dennoch sehr gut.

PC und Konsolen im Vergleich

Zum Test stellen sich die 16-Bit-Konsolen, die Exoten Neo-Geo und Atari Jaguar, die CD-Konsolen 3DO und CDi (inklusive Digital-Video-Cardtridge), sowie Mega 32X, Saturn und Sony PS-X. Das teuerste Gerät im Feld ist unser Spiele-PC, ein 486er DX 2/66 mit Super-VGA-Grafik, Double-Spin-CD-ROM und einer 200 MByte-Festplatte.

Genres

Rollenspiele

Auf dem Gebiet monumentaler Rollenspiele tobt zwischen Konsolen und PCs ein harter Kampf – zumindest in Japan und den USA. Die PC-Besitzer haben „Ultima" und „Wizardry", die Joypad-Ritter ziehen mit „Phantasy Star" und „Final Fantasy" dagegen. Leider erscheinen die besten japanischen Fantasy-Epen bestenfalls in einer englischsprachigen Version und selten in einer deutschen Variante. Offiziell erhältlich sind lediglich ein paar Computer-Umsetzungen der vorvorletzten Generation (z.B. „Might & Magic") und ein paar mittelmäßige Mega-Drive-Frühwerke. Nintendo- und Sega-Fans mit guten Englischkenntnissen, und einem kompetenten Fachhändler in Reichweite, haben weniger Grund zur Klage und können sich über Import-Kanäle gut versorgen. Auch für die kommenden 32-Bit-Geräte sind interessante Rollenspielwerke angekündigt. Fazit: Global halten sich hochwertige Rollenspiele auf PC und Konsolen die Waage, lediglich in Deutschland leiden Joypad-Ritter unter Arbeitslosigkeit.

Interactive Movies

Ein CD-Laufwerk ist die Voraussetzung für diese relativ junge, umstrittene und speicherfressende Mischung aus Grafik-Adventure und linearen Filmsequenzen. Hier glänzt das CDi durch sein Digital-Video-Cartridge, das Euch mit bildschirmfüllender Grafik in 16 Millionen Farben versorgt. Knapp dahinter folgen

Hard- & Software-Fähigkeiten

Die technischen Fertigkeiten in den Bereichen Grafik, Sound und Rechenleistung, sowie die Qualität und Quantität der Software haben wir jeweils mit einem („Könnt Ihr vergessen!") bis drei Sterne („Perfekt!") gekennzeichnet. Die genauen Daten, auf denen die Sternchen-Wertung beruht, findet Ihr am Ende des Artikels in einer doppelseitigen Tabelle.

Die Hardware im Vergleich

	Bis 500 Mark		500 bis 1000 Mark				1000 bis 1500 Mark			bis 3000 Mark
	Mega Drive	**Super NES**	**Jaguar**	**Neo Geo**	**Mega 32X**	**Multi Mega**	**CDi & DV**	**3DO**	**Saturn**	**PS-X**	**486er PC**
Rechenleistung	★	★	★★★	★★	★★	★★	★	★★	★★★	★★★	★★★
Grafik	★	★★	★★★	★★	★★	★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★
Sound	★	★★	★★	★★	★★	★★	★	★	★★★	★★★	★★★
Erweiterungsmöglichkeiten	★★★	★★	★★	★	★★	★★	★	★★	★	—	★★★
Ausnützung:	★★★	★★★	★	★★★	—	★★	★★	★★	—	—	★★★

Die Zusatzchips (DSP, SFX und SVP) auf Modul werden nicht in die Rechenleistung der Hardware, sondern in die Sparte „Qualität der Spiele" miteinbezogen. Bei der Bewertung der akustischen Fähigkeiten haben wir nur die interne Hardware (Anzahl der Kanäle, Art der Tonerzeugung) betrachtet. Beachtet bitte, daß 3DO, Multi Mega (mit der Kombination aus Mega Drive und Mega CD identisch) und CDi, die Neo-Geo-CD-Konsole, Saturn, PS-X und der PC darüber hinaus in der Lage sind, Musik und Sprache direkt von CD einzuspielen. Die „Erweiterungsmöglichkeiten" zeigen, wie gut die Hardwarefähigkeiten einer Konsole verbessert werden. Dieses Tuning geschieht mit preiswerten Zusatzchips oder teuren CD-ROM-Addons. Die „Ausnützung" verrät dem Einsteiger, wie gut die erschienenen Spiele von den Hardwarefähigkeiten Gebrauch machen. Der Jaguar kann zwar eine ganze Menge, auf Grund der kümmerlichen Spiele werdet Ihr jedoch momentan nur wenig Freude am 64-Bitter von Atari haben.

Software-Angebot & -Qualität

Die Hardware-Daten klingen ganz DK, doch wie sieht's mit korrekter Software aus? In der folgenden Tabelle seht Ihr, wieviele Spiele für die jeweilige Hardware erschienen sind, auf welchem qualtitativen Niveau sich das Software-Sortiment bewegt und wie MAN!AC die jeweilige Software-Unterstüzung für die nächsten Monate prognostiziert.

Die Hardware im Vergleich

	Bis 500 Mark		500 bis 1000 Mark			1000 bis 1500 Mark				bis 3000 Mark
	Mega Drive	**Super NES**	**Jaguar**	**Neo Geo**	**Mega 32X**	**Multi Mega**	**CDi &DV**	**3DO**	**Saturn**	**PS-X**	**486er PC**
Anzahl der Spiele	★★★	★★★	★	★★	—	★★★	★★	★★	—	—	★★★
Qualität der Spiele	★★★	★★★	★	★★	—	★★★	★	★★	—	—	★★★
Zukunft	★★	★★	★	★★	★★	★★	★★	★★	★★★	★★★	★★

Spielgenres – mit welcher Konsole liegt Ihr richtig?

In der folgenden Tabelle sehen Sportler und Schlägertypen, Strategen, Abenteurer und Rennfahrer, welches Gerät für sie geeignet ist. Die Sterne-Wertung bezieht sich auf die gegenwärtige Marktsituation unter Einbeziehung der Neuerscheinungen bis zum Ende des Jahres. Bei der Erstellung der Vergleichstabelle konzentrierten wir uns schwerpunktmäßig auf den deutschen Markt, haben aber in Bezug auf reine Import-Themen (z.B. Rollenspiele oder 3DO-Software) auch US-Titel miteinbezogen, die Ihr bei jedem gutsortierten Fachhändler erhaltet. In Klammern findet Ihr Prognosen, basierend auf den Software-Ankündigungen und der technischen Auslegung einer Konsole – natürlich ohne Gewähr. Der PC erreicht in fast allen Bereichen die höchste Punktzahl – wer auf Prügelspiele und Jump'n'Runs verzichtet, erhält mit dem 486er die ultimative Spielmaschine. Leider kostet ein 100%-spieletauglicher PC rund 4000 Mark, also mindestens das Zehnfache einer Konkurrenz-Konsole – und fast das vierfache der angekündigten 32-Bit-RISC-Konsolen von Sony und Sega.

Genres	Mega Drive	Super NES	Jaguar	Neo Geo	Mega 32X	Multi Mega	CDi	3DO	Saturn	PS-X	486er PC
Rollenspiel	★★	★★	★	★	–	★★★	★	★	–	–	★★★
Interactive Movie	★	★	★	★	–	★★	★★★	★★★	(★★★)	(★★★)	★★★
Grafikadventure	★	★	★	★	(★)	★★	★	★★	–	–	★★★
Action-Adventure	★★	★★★	★	★	(★)	★★	★	★	(★★)	(★★)	★★
Denkspiel	★★★	★★★	★	★	–	★★★	★★	★	–	–	★★★
Strategiespiel	★★	★★	★	★	(★)	★★	★	★	(★★)	(★★)	★★★
Beat'em-Up	★★★	★★★	★★	★★★	–	★★★	★	★★	(★★)	(★★)	★
Ballerspiel*	★★★	★★	★★	★★★	(★)	★★★	★	★	–	(★★)	★
Jump'n'Run	★★★	★★★	★★	★	–	★★★	★	★	–	(★★)	★
3D-Action	★	★	★★	★	(★★★)	★★	★	★★	(★★★)	(★★★)	★★★
Sportspiel	★★★	★★★	★	★★	(★★)	★★★	★	★★	(★★)–	(★★)	★★
Rennspiel	★★	★★	★	★	(★★)	★★	★	★★	(★★★)	(★★★)	★★★
3D-Simulation	★	★	★	★	–	★	–	–	–	(★★★)	★★★
andere Entertainment-Anwendungen	★	★	★	★	–	★★	★★★	★★★	–	–	★★★

*Unter Ballerspiel sind horizontal oder vertikal scrollende Shoot 'em-Ups („Thunder Force", „R-Type", „Raiden") zusammengefaßt. 3D-Ballereien („Star Wing", „Total Eclipse") haben mit 3D-Action ihre eigene Spalte.



FMV erfordert CD-ROM-Speicher und leistungsfähige Grafikhardware. "Night Trap" sieht auf dem 3DO besser aus...



...als auf dem Mega CD. Solch farbarme Grafik im mickrigen Bildausschnitt gehört bald der Vergangenheit an.

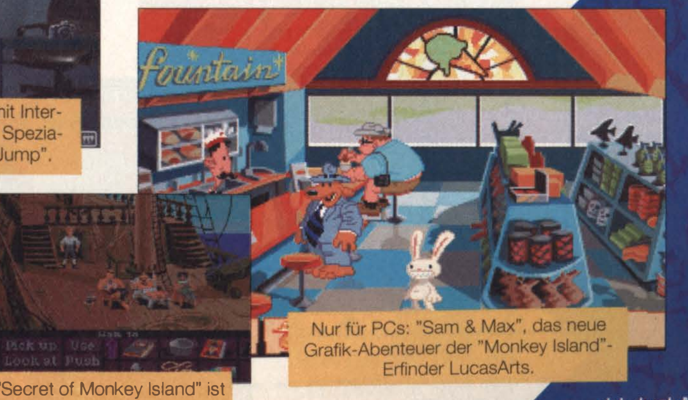
PC und 3DO: Für beide Geräte gibt's zwar mehr Interactive Movies als für das CDi, dafür werdet Ihr meist mit einem kleinen Bildausschnitt, geringerer Auflösung und beschnittener Farbpalette abgespeist. Obwohl Interactive Movies auf dem Mega CD noch kümmerlicher wirken, überlebt ein Teil der Faszination an Titeln wie „Night Trap" oder „Ground Zero Texas". Nach unserer Prognose wird sich das Genre jedoch erst mit den kommenden Konsolen von Sega und Sony richtig entfalten – Double-Spin-CD-ROM und 32-Bit-Power werden zeigen, ob der „Interaktive Spielfilm" zum Spieletyp der Zukunft wird.



Entertainment-Awendungen mit Interactive-Movie-Einfluß sind eine Spezialität des PC: David Bowies "Jump".

Grafik-Adventures

Das Grafik-Adventure ist eines der ältesten Spielgenres und traditionell eine Spezialität der Personal Computer. Auf



Nur für PCs: "Sam & Max", das neue Grafik-Abenteuer der "Monkey Island"-Erfinder LucasArts.

"Secret of Monkey Island" ist eines der wenigen Adventures auf dem Mega Drive

Glossar

Digital Video



Brillante Bildqualität dank MPEG-Kompression: "Space Ace" auf dem CDi.

Die Fachwelt streitet sich, ob Filmsequenzen in Videospielen eine Zukunft haben oder nur vorübergehend für Laune sorgen. Solche FMV-Einspielungen sind linear (d.h., sie können von Euch nicht beeinflußt oder verändert werden) und schlucken massig Speicherplatz. Mit der CD ist zumindest das letztere Problem gelöst, so daß auf Mega CD, CDi und 3DO, aber auch auf dem PC mit CD-ROM-Laufwerk die Zahl der FMV-Spiele täglich steigt. Doch nicht auf jedem System erreicht der Video-Zauber wirklich Fernsehqualität: Dem Mega Drive fehlen u.a. die Farben – statt der geforderten 16 Millionen können maximal 64 dargestellt werden. Das 3DO steht dank leistungsfähigerer Grafik-Hardware, RISC-Rechenpower und eingebauter „Cinepak"-Kompressions-Software besser da und zeigt Euch in der Regel Filmszenen in einem größeren Bildausschnit. Echtes Digital Video, bildschirmfüllend und in 16 Millionen Farben, bringt nur das CDi mit eingeschobener MPEG-Cartridge. Dieses Zubehör ist auch für den PC ausgeliefert, wird jedoch nur von wenigen Spielen unterstützt.

FM

FM-Kanäle sind seit Ende der 80er Jahre die Standard-Tonerzeuger im Mega Drive, aber auch in der AdLib-Soundkarte des PCs. Die analog erzeugten FM-Töne klingen nicht so toll wie PCM- oder digitale Sounds.

Parallax Scrolling

Verschiedene Spielebenen scrollen in unterschiedlichen Geschwindigkeiten an Euch vorbei und geben dem Hintergrund damit Tiefe. Echtes Parallax-Scrolling wird von so gut wie jeder Videospiel-Hardware (egal ob 16-, 32- oder 64-Bit) unterstützt und zeigt sich durch Mega-Drive-Titel wie z.B. die "Thunder Force"-Serie in Vollendung. Auf einem PC wagen sich hingegen nur zähe Program-

Ist das Grafik-Adventure (im Bild: "Myst") ein aussterbender Spieletyp? Auf dem PC sind diese Rätsel-Reisen noch sehr beliebt.

KAYLA: HE, DU!
GIB MIR DAS KLEINE MÄDCHEN!

Keine Chance für PC-Besitzer: Die besten Action-Adventures gibt's nur für japanische Spielkonsolen.

Action-Adventures für den PC kann man an einer Hand abzählen. Im Bild "Ultima 8", ein Rollenspiel mit "Zelda"-Einflüssen.



Der traditionalle PC-Entwickler Westwood schrieb "Young Merlin" exklusiv für das Super Nintendo

Konsolen lassen sich digitale Romane und Bilderbücher, bei denen Grips, Phantasie und Kombinationsgabe gefragt sind, nur selten blicken. Actionsequenzen gibt's keine, dafür aber bildschirmfüllende Optiken und Animationen, skurrile Protagonisten und haarsträubende Rätsel. Während auf Modul nicht ein einziges Grafik-Adventure veröffentlicht wurde, gibt's für das Mega CD vereinzelte PC-Umsetzungen wie z.B. das etwas veraltete, aber spielerisch ausgezeichnete „The Secret of Monkey Island". Auch 3DO-Besitzer dürfen sich alle paar Monate auf ein neues Grafikadventure freuen. Spiele wie „Doctor Hauzer" können jedoch nicht darüberhinwegtäuschen, daß Grafikadventure auch in Zukunft ein Fall für PC-Anhänger bleiben.

Welcher Hersteller entwickelt für welche Hardware?

Ob in Zukunft Sega oder Nintendo, das 3DO oder das PS-X mit Spielen zugeschüttet werden, ist momentan schwer zu sagen. Selbst die Entwicklungsleiter wissen noch nicht, für welche Hardware sich in Zukunft die Spieleprogrammierung lohnt. Wir wagen auf Basis von Herstellerangaben und Vorankündigungen eine Prognose und haben dafür 34 bedeutende Hersteller und Entwickler ausgewählt. Diese Tabelle ist jedoch kein unfehlbares Orakel, sondern soll Euch lediglich darlegen, wie die Karten im Moment – unmittelbar vor Erscheinen der neuen 32-Bit-Konsolen – verteilt sind. Wo nichts steht, haben auch wir keine Infos.

	IBM	SuperNES	Mega Drive/CD	3DO	Jaguar	Neo Geo	CDi	Saturn	Ultra 64	PS-X
Acclaim	○	✓	✓	●	●	○	○	●	✓	●
Accolade	✓	✓	✓	○	✓	○	○	✓	✓	
Ascii	✓	✓	✓	●	○	○	○	●		
Artdink	✓	○	○	○	○	○	○	●	●	✓
Bandai	○	✓	✓	✓	○	○	○	✓	●	✓
Capcom	○	✓	✓	●	○	○	●	✓	✓	✓
Coktel (Sierra)	✓	○	○		○	○	✓			
Crystal Dynamix (BMG)	✓	○	●	✓	○	○	○			
Data East	○	✓	✓	○	○	✓	○	●		
Dynamix (Sierra)	✓	○	✓	✓	○	○	○			
Elite	✓	✓	✓	✓	○	○	○			
Electronic Arts	✓	○	✓	✓	○	○	○	✓	●	✓
Hudson	✓	✓	✓	○	○	○	○	●		
Id	✓	✓[2]	○	○	✓	○	○			
Infogrames	✓	✓	✓	✓	○	○	✓			
Interplay (MCA)	✓	✓	○	✓	○	○	○			
Koei	✓	✓	✓	✓	○	○	○	○	●	●
Konami	○	✓	✓	✓	○	○	○	●	✓	✓
LucasArts	✓	✓	✓	○	○	○	○		✓	✓
JVC/Victor	○	○	✓	✓	○	○	○	✓		
Maxis	✓	✓	○	○	○	○	○			
Namco	○	✓	✓	✓	○	○	○	✓	●	✓
Ocean	✓	✓	✓	○	✓	○	○	●	●	●
Pygnosis/Sony	✓	✓	✓	✓	○	○	✓			●
Rocket Science (BMG/Sega)	✓	○	✓	●	○	○	○	●		●
Software Toolworks/ Mindscape	✓	✓	✓	●	○	○	○			
Spectrum Holobyte/ Microprose	✓	✓	✓	●	○	○	○			
SSI	✓	○	○	✓	○[3]	○	○		●	
Sunsoft		✓	✓	○	○	○	○			
Time Warner Interactive	✓	✓	✓	?	✓	○				
UBI-Soft	✓	✓	●	○	✓	○	○	●		
U.S. Gold	✓	✓	✓	●		○	○			
Virgin	✓	✓	✓	✓	●	○	✓	●	●	●
Viacom	✓	✓	✓		○	○	○			

✓ ist bereits ein Entwicker oder Publisher auf dieser Hardware ● hat gerade mit der Entwicklung begonnen oder wird voraussichtlich für diese Hardwrae entwickeln ○ wird für diese Hardware voraussichtlich nicht entwickeln

[1] bislang nur japanischer MS-DOS-Standard [2] Id programmierte "Wolfenstein 3D" für Imagineer, werden jedoch keine weiteren Nintendo-Spiele entwickeln [3] "Gunship 2000" war angekündigt, doch Microprose scheint das Projekt gestoppt zu haben.

Action-Adventures

So sehr sich die US-Hersteller auch anstrengen, auf diesem Gebiet kommen sie den findigen Japanern nicht hinterher. Den leichtfüßigen Märchenspielen à la „Zelda" oder "Secret of Mana" steht ein „Ultima 8" für 486er-PCs als schwerfälliger Fantasy-Klotz gegenüber. Wer Action-Adventures mit ihrem Sammeln & Zaubern-Prinzip mag, auf fuchtelnde Mini-Schwertkämpfer steht und leichten Rätseleien nicht abgeneigt ist, der greift auch in Zukunft zu Super Nintendo oder Mega Drive. Insgesamt sind zirka 20 Action-Adventures der obersten Güteklasse für Sega und Nintendo erhältlich. PC-Besitzer suchen nach solchen Perlen mit der Lupe. Neben dem erwähnten Action-Rollenspiel „Ultima 8" fällt lediglich SSIs "Al Qadim" angenehm auf. Für das CDi sind zwar offizielle Zelda-Abenteuer erschienen, doch trotz Bilderbuchgrafik reichen sie ihren prominenten Nintendo-Vorbildern nicht das Wasser. Auf 3DO und Jaguar sieht's sogar noch düsterer aus: Bislang hat sich noch kein Action-Adventure auf einer dieser Plattformen blicken lassen.

Denk- und Strategiespiele

Mit Spielen, die Euren Verstand und nicht nur Eure Reflexe ansprechen, hat theoretisch keine Hardware-Probleme: Grafik und Sound sind nebensächlich,


Schnell scrollende Hüpfspiele (im Bild: "Cool Spot") bedeuten für den PC-Programmierer eine Herausforderung.

Das 3DO kommt sowohl mit Bitmap-Jump'n'Runs (im Bild: "Gexx"), als auch mit 3D-Grafik gut zurecht.

Mit Super-Jump'n'Runs wie "Rayman" auf dem Jaguar kommen die 16-Bit-Konsolen nicht mehr mit.

Echtzeit-Animation oder Live-Video-Brimborium wird kaum benötigt. Selbst detailverliebte Strategie-Riesen wie „Theme Park“, das neue Spiel der "Populous"-Erfinder Bullfrog, werden reihum für alle Konsolen umgesetzt – für 16-Bitter, 3DO, Jaguar und höchstwahrscheinlich auch für die RISC-Maschinen von Sony und Sega. Mehr dazu erfahrt Ihr übrigens in der nächsten Ausgabe.


Auf dem PC nur schwer zu realisieren: Sprite-intensive Ballerspiel à la "Gunstar Heroes" (Mega Drive).

Ballerspiele, Beat'em-Up und Jump'n'Runs

Rasant-farbenfrohe Action ist ein Spezialgebiet der Spielkonsolen, auf dem PCs bis heute nichts zu suchen haben.

PC-"Mortal Kombat": Nur wenige Firmen machen sich die Mühe, ein Prügelspiel für den PC zu schreiben-.

Durch ihre Spezial-Chips für Sprite-Bewegung, Scrolling und andere Effekte ziehen die 16-Bit-Oldies Mega Drive und Super Nintendo selbst einem 486er-PC davon. Theoretisch wären Spiele wie „Sonic the Hedgehog“ oder „Super Mario World“ auch auf einem PC möglich, doch die Entwickler scheuen die Mühe, der Hardware die nötigen Effekte beizubringen. Auch Beat‘em-Ups sind auf reinen Spielkonsolen am fetzigsten – die jämmerlichen PC-Gehversuche der „Street Fighter“ sind ein abschreckendes Beispiel für Prügel-Umsetzungen auf den PC. Strengen sich die Programmierer an, werden auch Atari Jaguar und 3DO zum Schlaraffenland für Action- und Hüpfspiel-Fanatiker. Das Non-Plus-Ultra bleibt auf diesem Gebiet das Neo Geo, das mit Technik aus der


Die Hardware des Neo Geo ist für Action- und Prügelspiele (Bild: "Fatal Fury Special") glänzend geeignet.

mierer an die Entwicklung parallax scrollender Spielfelder. Die PC-Hardware unterstützt weder Scrolling, noch "Multi-Layer-Parallax-Scrolling", kann den Effekt aber theoretisch dank ihrer Rechenpower erzeugen.


Konsolen-Spezialität: Multi-Level-Parallax-Scrolling in "Thunder Force 4"

PCM

Sogenannte "Pulse Code Modulated"-Soundkanäle findet Ihr im Super Nintendo und im Mega CD (nicht jedoch im Mega Drive). Digitale PCM-Kanäle erzeugen einen realistischeren Ton als ein analoger FM-Kanal.

Rendering

Das Rendering schließt sich an die Modellierung eines 3D-Objektes an und steht seit den 70er Jahren für die Erstellung ausgefüllter, farbiger Flächen unter Berücksichtigung einer oder mehrerer Lichtquellen. Alle Raumschiffe in "Starwing", aber auch alle Objekte und Landschaften von "Scavenger 4" oder "Microcosm" sind gerendert – die Animationen der Psygnosis-Ballereien vorab auf einer Grafik-Wokstation, die des Nintendo-Spiels in Echtzeit. Zukünftige Konsolen unterstützen das Echtzeit-Rendering durch spezielle Grafik-Hardware.


Rendering: Aus dem 3D-Modell wird ein massives Objekt errechnet, das....


...unter einer Lichtquelle ein "Flat Shading" (wie in "Star Wing") erhält...

Shading

Unter "Shading" versteht man die Berechung der Farbintensität einer Fläche. Der Begriff ist seit Anfang der 70er Jahre in der 3D-Computeranimation, ab Mitte der 80er Jahre auch bei 3D-Computerspielen (und damit auf erschwinglicher Hardware und in Echtzeit) üblich. Gouraud-Shading ist die derzeitige Krönung jeder 3D-Animation im Computer- und Videospiel. Auf dem PC findet Ihr diese fließende Schattierung, die einen kontinuierlichen Übergang von einer Farbfacette zur nächsten erzeugt, in nahezu jedem 3D-Spiel. Der Jaguar ist dazu theoretisch in der Lage und natürlich vesteht sich auch die kommende Hardware von Sony und Sega mit den Algorhythmen des Mathematikers Henri Gouraud.


...oder sogar nach Gouraud-Algorhythmen schattiert wird.



"Doom" trifft auf den Krieg der Sterne: LucasArts "Dark Forces" könnte das beste 3D-Actionspiel des Jahres werden.

3D-Animation in Echtzeit sind für einen 486er-PC kein Problem. Eine Kampfszene aus "Tie Fighter".

"Star Wars" auf dem 32X von Sega: Der Mega Drive-Aufsatz eröffnet dem 16-Bitter neue 3D-Möglichkeiten.

Die beste Version erscheint für das 3DO, doch auch auf dem PC und dem Mega Drive ist "FIFA Soccer" Worldcup-verdächtig.

Spielhalle auf Bitmap-Action spezialisiert ist. Nach einer langen Reihe von Prügelspielen sind für die wuchtige Edelkonsole übrigens auch ein paar neue Shoot'em-Ups wie z.B. "Sonic Wings 2" angekündigt

3D-Action

Hier zieht der PC allen Konkurrenten davon. Selbst die Konsolen der neuen Generation müssen sich anstrengen, um dem rapiden Preisverfall auf dem MS-DOS-Markt hinterherzuhecheln. Unser Muster-PC, ein 486er DX 2/66 kalkuliert wesentlich schneller als das 3DO mit seinem RISC-Prozessor. Den 3D-Prachtstücken „Ultima Underworld" und „Strike Commander" steht lediglich Nintendos Plüschtier-Sternenkrieg „Star Wing", ein indiziertes „Wolfenstein 3D" und „Stunt Race FX" gegenüber. „Star Wing" kann es zwar spielerisch und dramaturgisch mit den besten 3D-Spielen auf dem PC aufnehmen, sieht aber trotz seines SFX-Chips vergleichsweise mickrig aus. Die Trend-Begriffe „Texture Mapping" und „Gouraud Shading" bedeuten einem Sega- und Nintendo-Fans nichts, denn auf 16-Bit-Konsolen läßt sich schnelles 3D nur mit unverkleidet-schnörkellosen Polygonen darstellen. Selbst davon können CDi-Besitzer nur träumen, denn Ihr Gerät ist am wenigsten zu einem 3D-Take-Off in der Lage. Jaguar und 3DO haben schon mehr auf den Kasten und wären theoretisch zu tollen 3D-Spielen fähig – warten wir ab, ob die Programmierer den Ehrgeiz haben, „Tempest 2000" und „Monster Manor" zu übertrumpfen.

Ähnlich wie Interactive Movies werden sich 3D-Spiele in Echtzeit in den kommenden Monaten rasend schnell vermehren. Sega und Sony haben bereits vorgesorgt und ihren 32-Bit-Konsolen die geeignete Hardware mit auf den Weg gegeben. Auch Nintendos Ultra 64 geizt nicht mir mächtiger 3D-Power.

Sportspiele und Sportsimulationen

Sportspieler finden auf 16-Bit-Konsolen eine unübertroffene Auswahl an Spitzen-Simulationen – egal, für welche Sportart man schwärmt. In letzter Zeit hat der PC bei Mainstream-Sportarten jedoch aufgeholt: Eishockey, Golf und Fußball spielt man auf dem PC in erstklassiger Qualität. Nur die Auswahl ist wesentlich geringer. American-Sports-Freunde sehnen sich dagegen nach einer Konsole. Dieses Kräfteverhältnis wird auch bei 32-Bit-Systemen bleiben.



Systemübergreifender Sportspiel-Klassiker: "PGA Tour Golf" (im Bild die 3DO-Version).

Technische Daten

	PC 486 DX 2/66	Saga Mega Drive	Sega Multimega	Saga Mega 32X	Super Nintendo	SNK Neo Geo	Panasonic 3DO Multiplayer FZ 1	Atari Jaguar
Veröffentlichung:	1992	Ende 1990	Ende 1990 und 1993	Ende 1994	Ende 1990, ab 1992 in Deutschland	1990, („CD-Neo-Geo" ab Ende 1994)	1993, voraus. noch 1994 in Deutschland	1993, ab 1994 in Deutschland
Anzahl erhältlicher Spiele:	1500	350	400	–	500	40	30	5
Spiele-Speichermedium:	Diskette, CD-ROM	Modul	Modul und CD-ROM	Modul (CD-ROM)	Modul	Modul (CD-ROM)	CD-ROM	Modul (CD-ROM geplant)
CD-ROM Geschwindigkeit:	-Doublespeed	–	Singlespeed	(Singlespeed)-	–	Singlespeed	Doublespeed	Doublespeed
Hauptprozessor:	intel 486DX 2/66	Motorola 68000	2x Motorola 68000	2x Hitachi SH2	65C16	Motorola 68000	ARM 60	Atari GPU
Architektur:	32 Bit	16 Bit	16 Bit	32 Bit RISC	16 Bit	16 Bit	32-Bit RISC	64 Bit-RISC
Taktfrequenz:	66 MHz (33 Mhz)	7,6 MHz	7,6 MHz/12,5 MHz	27 MHz	3,58 MHz	12,5 MHz	12,5 MHz	
Co-Prozesssoren:	Mathematischer Coprozessor	Z 80 (4 MHz)	Z 80 (4 MHz)	Motorola 68000 (7,6 MHz), Z 80 (4 MHz), VDP	Sony ESP 700-	Z 80 (3,58 MHz), diverse Custom-Chips	Grfaikchip-	Grafikchip (27 MIPS),68000 (13,3 MHz), Blitter
RAM-Speicher:				512 KByte (zusätzlich)				
Main:	4 bis 8 MByte-	64 KByte	64 KByte-	64 KByte	128 KByte	64 KByte	16 MBit	16 MBit
Video:	1 MByte bis 2 MByte	64 KByte	64 KByte	64 KByte	64 KByte	64 KByte	8 MBit	4 KByte
Sound:	optional	8 KByte	8 KByte-	8 KByte-	64 KByte	64 KBit	256 KBit	8 KByte
Farbpalette:	16,7 Millionen	512	512	32768	32768	65536	16,7 Millionen	16,7 Millionen
davon gleichzeitg:	256	64	64	256	256	4096	32768	16,7 Millionen
Grafikauflösung:	320x200 Pixel (640x480, 1280x1024)	320x224 Pixel (320x448)	320x224 Pixel (320x448)	320 x 224 Pixel (320x448)	256x224 Pixel (512x448)	320x224	640x400 Pixel	720x576 Pixel
Sprites:	keine	80 (32x32)	80 (32x32)	80 (32x32)	128 (32x32)	380 (16x512)	"Cells" (beliebige Größe)	beliebige Größe
MPEG:	nein	nein	nein	nein	nein	nein	geplant	geplant
Sound:	32 Midi Kanäle, FM 12, Digi-Kanäle	10 Kanäle Stereo (3 PSG, 6 FM und 1 Digi-Kanal)	10 Kanäle Stereo, zusätzlicher PCM-Chip auf Z 80-Basis	10 Kanäle Stereo	8 Kanäle PCM Stereo	15 Kanäle Stereo	16 Bit PCM, DSP	16 Bit DSP-Chip (27 MIPS)
Sampling-Rate:		20 Kiloherz			32 KHz		44,1 Kiloherz	44,1 Kiloherz-
Zirka-Preis:	3500 Mark (in der obenbeschriebenen Ausstattung)	200 Mark	900 Mark (mit 6-Button-Joypad und Spielen)	550 Mark (inklusive Mega Drive)	200 Mark	700 Mark	1000 Mark	600 Mark

Fernost-Alternativen

Zwei weitere CD-Konsolen renommierter Hersteller sind nur für den japanischen Markt bestimmt: NEC hat seinen langerwarteten 32-Bitter „NEC FX" so gut wie fertig und zeigte auf der Tokyo Toy Show im Juni bereits erste Demos. Der FX enthält im Gegensatz zu Playstation und Saturn keine Spezial-Chips zur Manipulation von Polygonen und zur Animation „echter" 3D-Grafik, ist durch den mit 21,5 MHz getakteten RISC-Hauptprozessor auf diesem Gebiet jedoch fähiger als z.B. das 3DO. Statt auf 3D-Grafik konzentriert sich der FX auf bildschirmfüllende Zeichentrick-Optik in 16 Millionen Farben: FMV ist eine Spezialität der Hardware, wobei die Konsole nicht den MPEG-Standard, sondern JPEG nützt; ein Kompressionsverfahren, das gemeinhin nur für Standbilder verwendet wird. Trotzdem sollen Manga-Sequenzen mit 30 Bildern pro Sekunde ruckfrei abgespielt werden. „Battle Heat", eine Superhelden-Prügelei im „Fist of the Northstar"-Stil, wird das erste Spiel sein, das die Fähigkeiten der FX-Hardware nützt. Im Kontrast dazu ist „FX Fighters" eine Polygon-Prügelei von der grafischen Qualität des „Duel"-Demos von Acclaim (MAN!AC 4/94). Das Spiel sieht wesentlich besser aus als Segas „Virtua Fighters"-Automat – daß die bildschirmfüllenden Kämpfer in Echtzeit errechnet wurden, ist unwahrscheinlich. Der FX ähnelt optisch einem Mini-Tower-PC und soll die Lücke zwischen High-End-Spielmaschine und Multimedia-Werkzeug schließen. Unter anderem wird der FX durch Anschluß eines Modems zum Fax-Gerät; wie das 3DO soll auch der rund 800 Mark teure NEC FX als reine Platine zur Integration in den japanischen PC-9800-Computer angeboten werden.

Der Spielzeug-Hersteller Bandai („Dragonball Z", „Ultraman") zielt auf ein anderes Publikum und stellt mit seiner „BA-X"-Konsole eine Mischung aus Spielgerät und digitalem Videorekorder vor – eine Kinder-Multimedia-Konsole, die mit einem Zwei-Button-Infarot-Joypad bedient wird. Als Software werden Spiele, jedoch auch viele CD-Comix (deren Verlauf der Benutzer beeinflußen kann) und Edutainment-Programme erscheinen.



Nur mit einem SFX-Chip kommt das Super Nintendo auf 3D-Touren: " Stunt Race FX".

Rennspiele

Die Qualität eines Rennspiels hängt nicht zuletzt von der Rechengeschwindigkeit einer Konsole ab: Während sich das CDi durch seinen lahmen Hauptprozessor von vorneherein disqualifiziert, werden die Oldies Super Nintendo und Mega Drive durch Zusatzchips auf Modul getunt. Im Fall der Sega-Konsole gewährleistet auch der schnell getakte Hauptprozessor der Mega-CD-Erweiterung die Pistentauglichkeit, während dem Super Nintendo der Mode-7-Effekt bei der Darstellung einer zoomenden Rennstrecke zugute kommt. Die RISC-Hardware von Jaguar und 3DO kommt mit Aspahlt-Rasereien noch besser zurecht. Sieht man von Saturn und PS-X ab, ist der PC der König der Rennstrecke. Die besten PC-Rennspiele (z.B. „Indy Car Racing") reizen die schnelle Hardware aus und verwenden statt Sprites (wie in „Super Mario Kart") 3D-Fahrzeuge aus Polygonen (wie in „Virtua Racing"). Diese werden darüberhinaus mit Bitmap-Texturen verkleidet und flitzen dennoch ruckfrei über den Bildschirm. Nur die kommenden 32-Bitter sind in der Lage, den PC von seinem Spitzenplatz zu verdrängen.

Phillips CDi & DV	Sega Saturn	Sony Playstation X
1991	November 1994 (Japan)	Ende 1994 (geplant)
50	–	–
CD-ROM	CD-ROM (primär), Modul	CD-ROM
Singlespeed	Doublespeed	Doublespeed
Motorola 68070	2x Hitachi SH2	R 3000A
16-Bit	32 Bit RISC	32 Bit-RISC-
	27 MHz	33 MHz
	Hitachi SH1, 24 Bit DSP, 68000 (Sound), Video Prozessor	
2,5 MByte	4,5 MByte	
		16 MBit
		8 MBit
		4 MBit
16,7 Millionen	16,7 Millionen	16,7 Millionen
16,7 Millionen		
384x280 Pixel (768x560)		
keine		
ja		
	16Bit 68EC000, 32 PCM-Kanäle, (8 FM-Kanäle)	ADPCM 24 Kanäle
	-	44,1 Kiloherz
1100 Mark)	900 Mark	900 Mark



Das schnellste 3D-Rennspiel auf dem Mega Drive: "Virtua Racing", ein Sega-Modul mit Spezialchip.

Ein 486er PC ist so leistungstark, daß er in Echtzeit bewegte 3D-Objekte mit Texturen verkleiden kann.

3D-Simulationen

Bislang waren 3D-Flugsimulationen eine Domäne des PC. Statt realistischer 3D-Fliegereien bekommen Sega- und Nintendo-Fans nur lahme Rundflüge in spärlicher Strichgrafik vors Joypad („Steel Talons", „F117 Night Hawk"). Das Mega Drive ist für realitätsnahe 3D-Spielereien etwas besser geeignet als das Super Nintendo, das wiederum dem in dieser Beziehung veralteten CDi überlegen ist. Das 3DO plaziert sich über den 16-Bittern, ist gegenüber den angekündigten Sega- und Sony-Konsolen aber schon wieder veraltet.

Sprite

Unter diesem Begriff werden gemeinhin alle Spielfiguren zusammengefaßt. Für den Vergleich zwischen Konsole und PC sind jedoch die sogenannten Hardware-Sprites von Bedeutung, die von Sega- und Nintendo-Programmierern eine Form erhalten und unkompliziert bewegt werden können. Mega Drive und Super NES besitzen 80 bzw. 128 Hardware-Sprites, der PC jedoch keines – die schnelle Bewegung von Spielfiguren ist nur unter großem Aufwand möglich.

Taktfrequenz

...bezeichnet die Geschwindigkeit, mit der ein Prozessor ein Programm abarbeitet. Bei einem der gebräuchlichen CISC-Prozessoren benötigt ein Befehl meist mehrere Taktzyklen, während ein RISC-Prozessor die meisten Befehle in einem einzigen Taktzyklus ausführen kann.

Texture Mapping


Texture Map-Flieger: "Strike Commander" (PC).

Auf die spröden Polygone einer 3D-Animation werden detaillierte Bitmap-Texturen gelegt – stellt Euch diese wie eine Tapete vor. 32-Bit-Konsolen wie der Jaguar oder das PS-X unterstützen das Texture Mapping in Echtzeit durch spezielle Hardware.

RISC

Ein RISC-("Reduced Instruction Set")-Chip unterscheidet sich von einem CISC-Prozessor durch die Verwendung vereinfachter Befehle, die meist in einem Taktzyklus von der Hardware abgearbeitet werden. In der 3D-Animation werden z.B. keine "Complex Instructions" (CISC) benötigt, so daß mittels RISC-Technologie eine wesentlich höhere Rechenleistung erzielt wird. Ein mit 14 MHz getakteter RISC-Prozessor ist in diesem Fall flinker als ein CISC-Prozessor mit der gleichen oder auch höheren Taktfrequenz.

IMPORT

Shock Wave

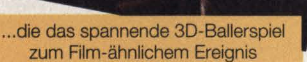
3DO

Während sich die Gerüchte um einen Riesenkrach zwischen 3DO-Vordenker Trip Hawkins und seiner ehemaligen Firma Electronic Arts verdichten (EA hält die 3DO-Entwicklung für unrentabel und möchte die unlukrative Konsole fallenlassen), freuen sich die Fans über die Fertigstellung des langerwarteten 3D-Shooters "Shockwave". Das Ballerspiel vor dem Hintergrund einer Invasion aus dem All verbindet aufwendige Filmsequenzen mit zehn mehrfach unterteilten Missionen, bei denen Ihr im Stealth-Abfangjäger über besetzte Gebiete braust. Wenn Ihr zu Eurem ersten Tiefflug ansetzt, haben die Außerirdischen bereits den Nahen Osten überrannt und kämpfen in den Ölfeldern gegen ägyptische Truppen. Die Feinde marschieren als turmhohe Walker durch die Wüste oder umschwärmen Euch in wendigen Kampfflugzeugen. Eure Kommandozentrale im Orbit weist Euch mit honigsüßer Frauenstimme den Weg und warnt vor besonders starken Truppenverbänden. Ihr ballert die Aliens mit zwei verschiedenen Waffen in das Weltall zurück. Leider sind nicht nur Eure Fire-and-Forget-Raketen, sondern auch der Standart-Laser begrenzt – wer wild um sich ballert, fliegt den mordlustigen Feinden bald mit leeren Magazinen entgegen. In einer solchen Situation dürfte es Euch schwerfallen, den nächstgelegenen Nachschubtransporter zu erreichen. Ihr betrachtet die Schlachtfelder aus der Ich-Perspektive des Kampfpiloten. Unter dem Cockpitfenster flimmern ein Radar und verschiedene Anzeigen, die im Gegensatz zu anderen Spielen alle eine echte Bedeutung haben. Ganz in der Mitte ist ein Monitor installiert, durch den sich Euer Einsatzleiter in kritischen Situationen zuschaltet.

An "Shockwave" entzweien sich die MAN!AC-Kollegen: Die einen halten es für ein packendes Ballerspiel, das "Total Eclipse" locker abhängt, die anderen plädieren auf "ganz nett" und können auch durch die Intro- und End-Sequenzen nicht aufgeheitert werden. Zumindest habt Ihr an "Shockwave" eine ganze Weile zu spielen: Rücksetzpunkte gibt's keine. Addiert man diese Hürde zum schnell ansteigenden Schwierigkeitsgrad und der beachtlichen Level-Größe, wird "Shockwave" zum Fall für den erfahrenen Videospieler mit schnellem Auge und strapazierbaren Nerven.

Muster von Game Express, München. Tel.: 089/5438088

Ein Großteil des Entwicklungsbudgets verbrauchte Electronic Arts für die Film- und 3D-Computergrafik-Sequenzen...


...die das spannende 3D-Ballerspiel zum Film-ähnlichem Ereignis befördern.

Los Angeles brennt: Befreit die Gefangenen aus ihren Bunkern und schont dabei die zivilen Wolkenkratzer, dann endet auch dieser Level mit einer Siegesfeier.


Im einsteigerfreindlichen "Cadet"-Modus erwartet Euch am Ende des ersten Levels lediglich ein Riesenraumer.


Ein Öldepot in Ägypten geht in Flammen auf – für Euch bedeutet ein solcher Treffer Punktabzug.


Diese Kampfroboter gehören zu den harmlosen Gegnern. Später kommen pfeilschnelle Raumer hinzu.


Anflug auf eine außerirdische Verteidigungsstellung, die Eure Gegner an der Küste von Peru aufgebaut haben.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	79 %

Who shot Johnny Rock

3DO

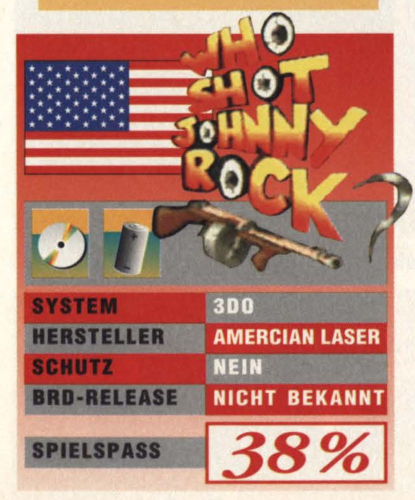
Obwohl ich mich zu meiner Freundschaft mit dem Western-Rauhbein "Mad Dog McCree" bekenne, fühle ich mich im Bleihagel des Nachfolgespiels nicht mehr so wohl. Diesmal jagt Ihr Gangster durch die 30er Jahre – statt des Revolvers tragt Ihr eine Maschinenpistole mit 200 Schuß durch die Gegend. Ihr fahndet nach Hinweisen, die Euch zum Boß eines Gangstersyndikates führen und ballert auf dem Weg dorthin meterweise Revolverhelden nieder. Zum überharten Schwierigkeitsgrad gesellen sich miese Steuerung, langweiliger Spielverlauf und mäßige Grafik.



Feuert Ihr auf einen Zivilisten (z.B. den Typen in der Mitte), ist ein Leben futsch. Nehmt lieber den Gangster...



Verschiedene Szenen stehen zur Auswahl – Ihr sammelt Indizien und ballert Gangster über den Haufen.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	AMERCIAN LASER
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	38 %



Microcosm

3DO

Psygnosis kennt kein Erbarmen: Ist ein CD-Konzept endlich fertiggestellt, werden alle Konsolen, die sich nicht schnell genug in Sicherheit bringen, mit einer Umsetzung gefüttert. So auch beim umstrittenen "Microcosm", einer Viren-Schlacht mit Euch, dem wagemutigen Piloten einer Mini-Sonde, in der Hauptrolle. Die Jagd auf feindliche Mikro-Boote und Antikörper (durch Blutbahnen und Herzklappen bis ins Gehirn eines Attentatsopfers), macht optisch auf dem 3DO erheblich mehr her als auf dem Mega-CD oder CD 32. Spielerisch bleibt's beim Ballern und Ausweichen, mit wuchtigen Endgegnern und verschönerten Zwischensequenzen als Höhepunkte. Spielerisch gefällt die Sega-Variante dank wählbarer Extrawaffen und gestraffter Levels besser.



Im Gehirn kämpft Ihr schließlich gegen die furchterregende Grey-M-Sonde.



Um Eure Mission zu lösen und den Patienten zu retten, steigt Ihr im Pod-Bay vom Mini-U-Boot in eine Jagdsonde oder einen Taucheranzug.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	PSYGNOSIS
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	63 %

Großangriff der Strategie- und Rollenspiele auf das Mega Drive: Das japanische Softwarehaus Falcom, Erfinder der "Ys"-Rollenspielserie, hat sowohl das Icon-gesteuerten PC-Spiel "Lord Monarch", als auch das "Lunar"-ähnliche "Dragon Slayer" an Sega lizensiert. "Lord Monarch" ist als 16-MBit-Modul in Japan erschienen, "Dragon Slayer" wird in den nächsten Wochen ausgeliefert – Termine für Deutschland stehen noch nicht. Actionlastig ist Segas "The Story of Toa", das optisch wie ein großgewachsenes "Zelda" mit "Aladdin"-Animationen wirkt und damit zum heißesten Action-Rollenspiel der Sega-Welt werden könnte. 24 MBit und ein Batterie-Speicher sind für den Fantasy-Koloss reserviert! Vielversprechend ist auch NCS' "Lung Risser 2", die Fortsetzung zum bislang besten Mega-Drive-Strategiespiel. Viel Magie und ein weitverzweigtes Beförderungssystem zeichnen diesen Titel aus.

Konkurrenz für Sonic: Zu Weihnachten schickt Sega zwei neue Jump'n'Run-Helden durch horizontal scrollende Levels: "Pulseman" (erscheint in diesen Tagen als 16-MBit-Modul) erinnert entfernt an den Sonic-Gegner Knuckles, kämpft als elektrisch geladener Plattform-Akrobat aber auf der Seite des Guten. "Ristar - the Shooting Star", optisch eine Mischung aus "Cool Spot" und einem Weihnachtsstern, wird zum Jahreswechsel sein Debüt geben.

IMPORT

Wacky Races

Die Japaner kommen auf die seltsamsten Ideen: Für dieses 3DO-Produkt erwarben die Future Pirates eine Hanna-Barbera-Lizenz: "**Wacky Races**" ist eine relativ bekannte Serie, deren Gags größtenteils auf dem Film "Das große Rennen rund um die Welt" basieren. Am ehesten erinnern sich die Zuschauer an das heisere Kichern des Hundes. Statt das erwartete Zeichentrickfilmabenteuer zu machen, warfen die Entwickler ihre Silicon-Graphics-Workstations an und designten komplett in 3-D-gerenderte Figuren der Comic-Helden. So darf der Spieler einigen Dutzend auf CD abgelegte Rennfilme sehen – natürlich mit irrwitzigen Slapstickgags. Dabei wettet Ihr auf zwei Teilnehmer. Kommt einer als Sieger über die Ziellinie, kassiert Ihr eine Eintrittskarte zu seiner Welt. Die werden im "Trip"-Modus dazu genutzt, in der jeweiligen Umgebung (insgesamt zehn, darunter Gangsterstadt, Steinzeit, Wald) in ein rätselhaltiges Point´n´Click-Adventure zu starten. Dabei sammelt Ihr Gegenstände und setzt sie richtig ein. Grafik und Gags gibt's en masse, dafür aber auch viel japanischen Text. Als witziges Demo mit Lachpotential ist "Wacky Races" zu empfehlen, großen Spielspaß erlebt man wegen der Sprachbarriere leider nicht. Deshalb haben wir auch auf eine Wertung verzichtet.

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel: 0231/556140

Die verrückten Protagonisten begegnen Euch im Rennen und im Adventure-Teil





Die Teilnehmer starten zu einem neuen Rennen – hoffentlich habt Ihr auf das siegreiche Gefährt gesetzt.


Jedes Fahrzeug hat seine eigenen Geheimwaffen


Dieses Duo sabotiert mit heftigen Mitteln die anderen Teilnehmer


Im Adventure müßt Ihr Euch für die richtigen Gegenstände entscheiden

Takeru

In Japan erfreut sich das 3DO einer stattlichen Anhängerschar, und so erscheinen mehr und mehr Produkte, die nur für den Fernost-Markt, nicht aber für europäische Kunden geeignet sind. "Takeru" ist ein digitaler Comic um den gleichnamigen Manga-Helden von Buichi Terasawa ("Space Adventure Cobra"). Das Joypad benützt Ihr nur, um in einem Auswahlmenü einzelne Daten zum Manga-Helden und seiner Welt abzurufen oder Euch durch ein ganzes Abenteuer zu klicken. Außerdem befindet sich eine Dokumentation zur Entstehung der CD sowie Interview-Fetzen mit den Machern auf dem Datenträger. Viel Grafik, Sound und Sprachausgabe, aber kaum Animation und keine Interaktion. Wir sparen uns die Wertung, legen jedem Anime-Fans diese in Deutschland rare CD aber ans Herz.

Ihr erlebt die CD als Bilderbuch oder sucht nach bestimmten Ereignissen in...



...Takerus Leben. U.a. sind all seine Mädels in einer Datenbank verewigt.


Solche Actionszenen werden Euch leider nur als Standbilder gereicht

Im Takeru-Bilderbuch wird viel gescrollt – leider gibt's kaum echte Animationen

Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld! Als besonderen Bonus erhält jeder neue Abonnent gratis den Games-Guide von Konami.

Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:



Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering



EURE PRÄMIE*

Was wären Videospiele ohne die Tiny Toons und die Turtles, Simon aus Castlevania, die Probetectoren und den Raumjäger Vic Viper? In diesem Games Guide präsentiert Euch Konami zusammen mit den MAN!ACs auf 132 Seiten alle Konami-Spiele. Wir verraten Euch die heißesten Tips & Cheats und begleiten Euch mit umfangreichen Levelkarten durch die schwierigsten Spielsituationen.

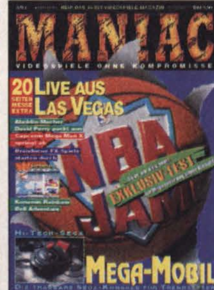
*Jeder Abonennt erhält gratis mit der ersten Ausgabe seines Abos den Konami Games Guide, der im Handel für knapp 20 Mark erhältlich ist.





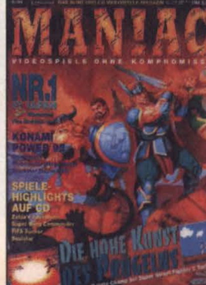


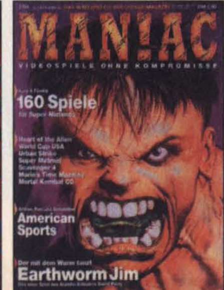
Wenn Ihr eine ältere Ausgabe von MAN!AC nachbestellen wollt, schickt uns Eure Bestellung per Brief zusammen mit einem Scheck oder Briefmarken. Pro Ausgabe zahlt Ihr 5,90 Mark, zur Gesamtsumme addiert Ihr bitte noch 2 Mark für die Versandkosten.













MANIAC ABO-SERVICE

Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt 64,90 Mark (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐/94 erhalten!
Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die mir nach der Rücksendung dieses Coupons zugeschickt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die zur Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen) ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Folgende MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen (je 5,90 Mark):

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 01/94 ☐ 02/94 ☐ 03/94 ☐ 04/94 ☐ 05/94 ☐ 06/94 ☐ 07/94 ☐ 08/94



Entwickler: Capcom, Japan

Super Street

An "Street Fighter 3" wird zwar derzeit unter Hochdruck gearbeitet, vorerst müssen wir uns aber mit einem weiteren Update des zweiten Teils begnügen. In der letzten MAN!AC haben wir die beiden Konsolenversionen bereits vorsichtig angespielt – mit 32 und 40 MBit die bislang umfangreichsten Module auf Super Nintendo und Mega Drive! Obwohl schon "Turbo" und "Special" mit 20 bzw. 24 MBit bestückt waren, ließ sich die neuerliche Speichererweiterung nicht verhindern: Im Gegensatz zu den Vorgänger-Versionen, die nicht alle Schlagvarianten und Animationen des Automaten enthielten, wurde "Super Street Fighter 2" originalgetreu umgesetzt. Die Grafiker ließen den zwölf Spielfiguren eine Frischzellenkur zukommen – die Animationen wurden verfeinert, fehlende nachträglich eingebaut. Die Hintergrundgrafik sieht jetzt detailreicher aus und wurde farblich verändert. Selbst die Musik mußte mit allen Sprach-Samples ausgetauscht werden.



Beim zwanzigsten Versuch hat's geklappt: Andreas (in seiner Paraderolle als Ryu) quälte Ingo (gewohnt musikalisch als Dee Jay) mit einem Fireball.

Doch neben all diesen kosmetischen Veränderungen wurden sowohl der aufwendige Vorspann des Automaten (bildschirmgroßer Ryu schleudert einen Feuerball) als auch vier neue Spielfiguren samt ihrer Hintergründe in das Modul gequetscht. Neben den zwölf "alten" Helden betreten vier neue Recken die Arena: Aus Hong-Kong kommt Karate-Meister Fei-Long, der seinem Vorbild Bruce Lee nacheifert, Mexiko schickt Thunder Hawk ins Spiel, um sein Volk aus der Hand des bösen Shadowlaw-Anführers M. Bison zu befreien. Aus dem Tropenparadies Jamaika stammt Dee Jay, ein prügelnder Teilzeit-Rapper, die abgebrühte Cammy

Fei Long's gefährlichster Special Move ist der Rising Dragon Kick – damit setzt er Euch in Feuer und Flamme.



Rache ist süß: Der musikalische Dee Jay zeigt seinen tödlichen Double Dread Kick.

Street Fighter 2 – Der Film

In Australien wird zur Zeit an der Verfilmung des Street-Fighter-Epos gearbeitet. Mit 35 Mio Dollar, die die Produzenten bei japanischen Investoren zusammengekratzt haben, ließ sich nicht nur Jean-Claude van Damme ("Hard Target") ködern. Auch Raul Julia (Gomez aus der "Addams Family") und Wes Studi ("Geronimo") stehen auf der Besetzungsliste. Van Damme übernimmt den Haupt-Charakter des Films, Guile, Raul Julia sehen wir als M. Bison, den Boß eines thailändischen Gefängnisses. Alle Figuren der digitalen Vorlage sollen besetzt werden – die Japanerin Ming Na Wen ("Joy Luck Club") spielt Chun-Li, in Cammys sexy Klamotten soll Kylie Minogue ("Neighbours") schlüpfen. Wann der Film in die Kinos kommt, steht leider noch (lange) nicht fest – wir bleiben aber am Ball.



Jean-Claude van Damme — Wes Studi als Sagat



Chun-Li ist nach wie vor eine der schnellsten Spielfiguren – jetzt kann auch sie einen Feuerball ausführen.

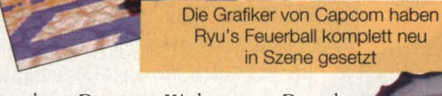
Fighter 2



Das neue Punktesystem spendiert einen Extra-Bonus für die erste Attacke.



Für jede Spielfigur könnt Ihr sechs verschiedene Farbsets (hier: Blanka in blau) anwählen.



Die Grafiker von Capcom haben Ryu's Feuerball komplett neu in Szene gesetzt



Frauen unter sich: Wenn sich Cammy und Chun-Li gegenüberstehen, geht's richtig zur Sache.

ist eine Geheimagentin des britischen Secret Service. Natürlich verfügen die neuen Spielfiguren über jede Menge bislang unbekannter Schläge, Tritte und Sprungattacken – und auf die obligatorischen Special Moves mag die Street-Fighter-Gemeinde ohnehin nicht verzichten: Fei Long setzt seinen Gegner mit Rekka-Ken (Faustwirbel) und flammendem Dragon-Kick unter Druck, während Cammy auf ihre hammerharte Linke, Spagat- und zehnfach gedrehten Torpedo-Kick setzt. Thunder Hawk wiederum segelt pfeilschnell durch die Luft, wenn er den Gegner nicht gerade mit seinem Storm-Hammer in den Boden



Japan



Japan



Brasilien



U.S.A.

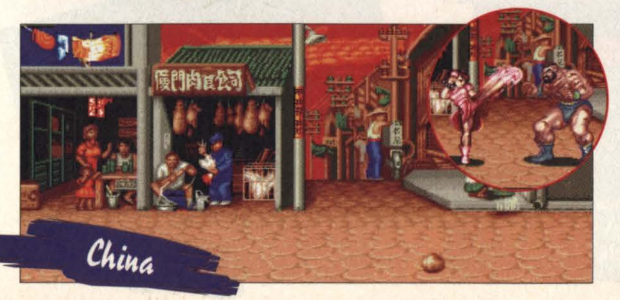


U.S.A.



U.S.A.

U.S.S.R.



China

"Reversal Attack": Chun-Li hat Dhalsims Special Move mit ihrem eigenen pariert.

Hier fühlt sich Guile noch nicht heimisch: Fei Longs "Hong Kong"-Stage ist eine der neuen Spielstufen.

Ungleiche Gewichtsverhältnisse: Die zierliche Cammy nimmt's dank effektiver Extras selbst mit Blanka auf.

stampft. Dee Jay malträtiert seinen Kontrahenten mit blitzschnellen Faustschlägen, einer fliegenden Feuersichel und dem Double-Dread-Kick, seiner gedrehten Kick-Attacke. Wie beim Automaten können auch die alten Spielfiguren neue Specials ausführen. So trumpft zum Beispiel Ken mit einem brennenden Dragon-Punch auf, mit dem er einen unglückseligen Gegner mehrmals trifft. Ähnlich wie bei der "Special Edition" auf dem Mega Drive hat Capcom

ZUR KASSE BITTE • Schade, daß Capcom die prügelwilligen Videospieler auf ein Neues ausnehmen muß: Wer sich schon "Street Fighter" und "Turbo" (bzw. "Special") gekauft hat, wird nun wieder um 150 Mark erleichtert – und "Super Street Fighter 2 Turbo" steht schon in den Startlöchern. Nichtsdestotrotz setzt Capcom erneut Maßstäbe und baut die Führungsposition der "Street Fighter"-Reihe mit vier abwechslungsreichen Spielfiguren und vielen Änderungen im Detail weiter aus. Beide Konsolenvarianten spielen sich gleich gut, bieten verschiedene Geschwindigkeitsstufen und Spielmodi. Was Grafik und Musik betrifft gefällt mir die Super-Nintendo-Variante besser, zumal die Hintergründe etwas detailreicher sind als auf dem Mega Drive. Auch wenn Ihr "Street Fighter 2" schon habt, die "Super"-Adaption lohnt sich auf jeden Fall.

Indien

Thailand

Spanien

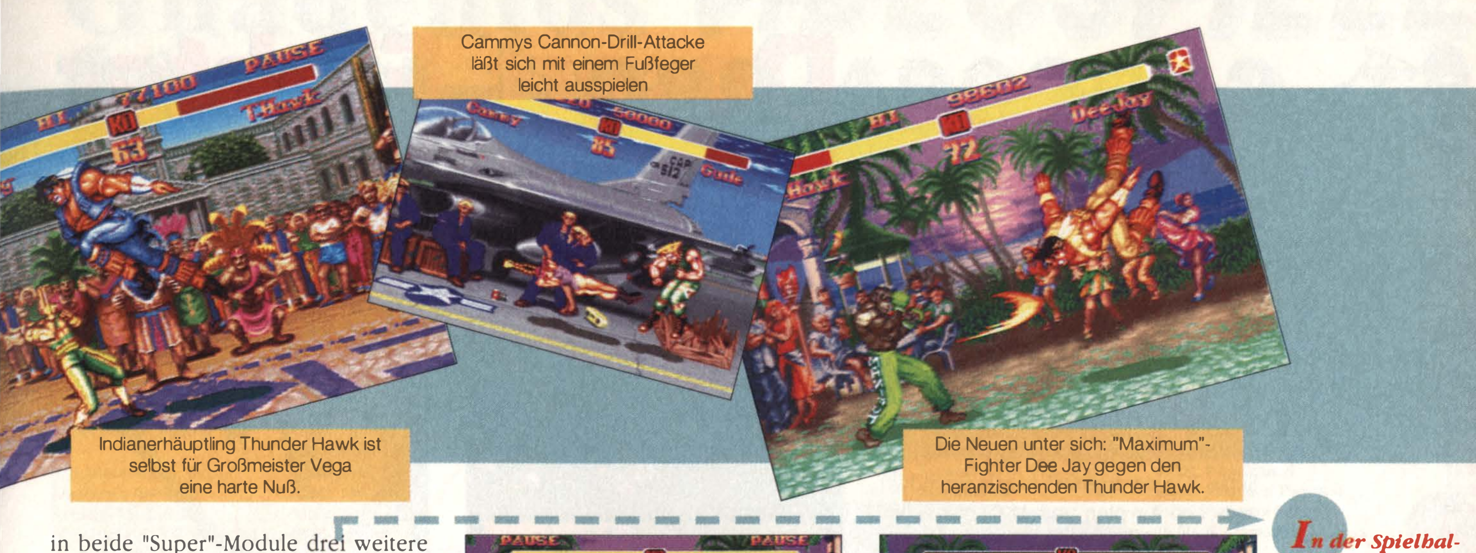
Thailand

England

Mexiko

Hong-Kong

Jamaika



Cammys Cannon-Drill-Attacke läßt sich mit einem Fußfeger leicht ausspielen

Indianerhäuptling Thunder Hawk ist selbst für Großmeister Vega eine harte Nuß.

Die Neuen unter sich: "Maximum"-Fighter Dee Jay gegen den heranzischenden Thunder Hawk.

In der Spielhalle steht es schon seit mehreren Monaten, auf Cartridge wird "Super Street Fighter 2 Turbo" vielleicht noch bis zum Weihnachtsfest veröffentlicht. Neben der erhöhten Spielgeschwindigkeit erhielt jede Spielfigur neue Bewegungen und Animationen – teilweise wurde sogar die Steuerung verändert. Außerdem gibt's die sogenannte Combo-Energie: Sobald Ihr genug davon habt, führt Ihr ein Super-Special aus. Last but not least tritt erstmals der Hintermann der Shadowlaw-Sippe auf: Der ungemütliche Akuma.

in beide "Super"-Module drei weitere Spielmodi eingebaut: Neben dem "Super Battle" und dem "Versus Match" gibt's einen Turniermodus für bis zu acht menschliche Mitspieler (funktioniert wie beim vernetzten Automaten-Original), "Time Challenge", in der Ihr den Gegner so schnell wie möglich ausschalten müßt oder auf Punktejagd geht, sowie "Group Battle", wo zwei Spieler mit mehreren Figuren antreten.
Die Mega-Drive-Umsetzung von "Super Street Fighter 2" ist seit kurzem offiziell erhältlich, die Fassung für das Super Nintendo wird vermutlich nicht in Deutschland veröffentlicht. Insider vermuten, daß Nintendo auf die Adaption von "Super Street Fighter 2 Turbo" wartet – so seid Ihr vorerst auf den Importhandel angewiesen.



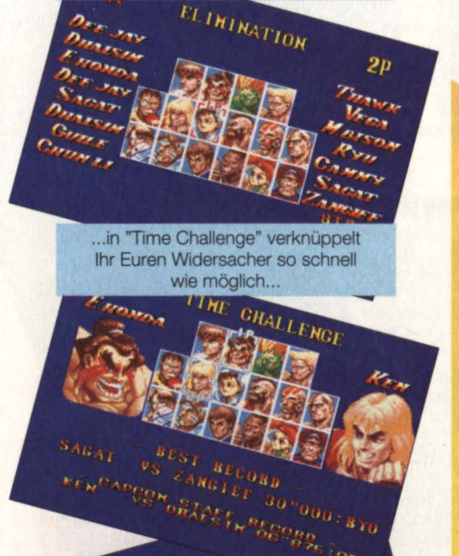




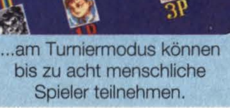
Zwei Super-Nintendo-Szenen (erkennbar an der Farbe der Bildunterschriften) gegen die gleichen...

...Mega-Drive-Situationen: Großartige Unterschiede werden Euch nicht auffallen.

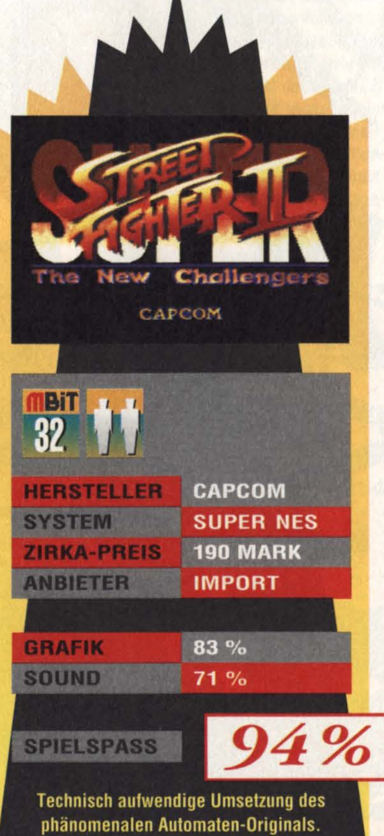
Beide Versionen enthalten drei neue Spielmodi: Bei "Elimination" müßt Ihr mehr Matches als Euer Gegner gewinnen...



...in "Time Challenge" verknüppelt Ihr Euren Widersacher so schnell wie möglich...



...am Turniermodus können bis zu acht menschliche Spieler teilnehmen.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	190 MARK
ANBIETER	IMPORT
GRAFIK	83 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	94 %

Technisch aufwendige Umsetzung des phänomenalen Automaten-Originals. Vorläufig nur als Import erhältlich.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	160 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	80 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	94 %

Unterscheidet sich nur grafisch von der Super-Nintendo-Fassung. Spielerisch ist's genauso fesselnd.

Entwickler: Seta

Desert Fighter

Den Ruf als Unruhestifter des ausklingenden 20. Jahrhunderts werden die Militär-Herrscher im Nahen Osten wohl nicht mehr los. In Setas "Desert Fighter" muckt irgendwo zwischen Ägypten und Afghanistan das Land "Zarak" auf – die fleißigen Friedenstruppen der UN lassen sich nicht zweimal bitten und schippern an den Persischen Golf. In der Rolle des Luftwaffen-Kommandanten müßt Ihr acht Missionen bestehen, um die zarakischen Truppen in die Wüste zurückzujagen. Dabei seid Ihr verantwortlich für die **Wahl des Flugzeugs**, die Bewaffnung und die Ausführung der Mission. Ihr merkt Euch auf der Karte die Ziele, die Ihr zuerst anfliegen wollt und bastelt Euch eine Flugroute zusammen.

Nach dem Take Off seht Ihr Euer Flugzeug von schräg oben – ein Fadenkreuz zeigt den Einschlagsort Eurer Waffen. Habt Ihr Euer Ziel erreicht, kreist Ihr solange über den feindlichen Stellungen, bis außer Rauch und Asche nichts mehr vom Bösewicht zu sehen ist. Habt Ihr danach noch Sprit und überzählige Raketen an Bord, fliegt Ihr gleich weiter zum nächsten Ziel. Ansonsten verlaßt Ihr die Karte auf schnellstem Wege und kehrt so automatisch zum Hauptquartier zurück. Dort könnt Ihr Euren Flieger beliebig oft reparieren, bewaffnen und auftanken lassen. Nur wenn Ihr über der Wüste abgeschossen werdet oder mit leerem Tank abstürzt, verliert Ihr eines von drei Leben. Habt Ihr Euch verflogen, gibt eine abrufbare Landkarte Auskunft über Euren Standort. Jede Mission ist innerhalb einer bestimmten Zeit zu schaffen – gelingt es Euch nicht, in dieser Zeit das Missionsziel zu erfüllen, schickt Euch der Vorgesetzte nach Hause. Seid Ihr erfolgreich, werdet Ihr mit schmeichelhaften Einsatzstatistiken belohnt. Damit Ihr nicht jedesmal alle Missionen durchspielen müßt, speichert Ihr Euren Spielstand auf eine Back-Up-Batterie.

Zur Verfügung stehen eine F-15 Strike Eagle und eine A-10 Thunderbolt 2, genannt "Warzenschwein". Beide könnt Ihr nach Belieben mit Bomben, Raketen und MGs bewaffnen. Beide Flugzeuge sind mit Flares ausgerüstet, um feindliche Raketen abzulenken. Die Strike Eagle besitzt zusätzlich einen Nachbrenner.







Jetzt gibt es kein zurück mehr: Im Hauptquartier wählt Ihr Euer Flugzeug, die Bewaffnung und Euren Einsatzort.


3...2...1...Boom! Mit einer Sidewinder-Rakete ist der Luftkampf ein Kinderspiel: Dem Gegner bleibt nur noch ein Stoßgebet.

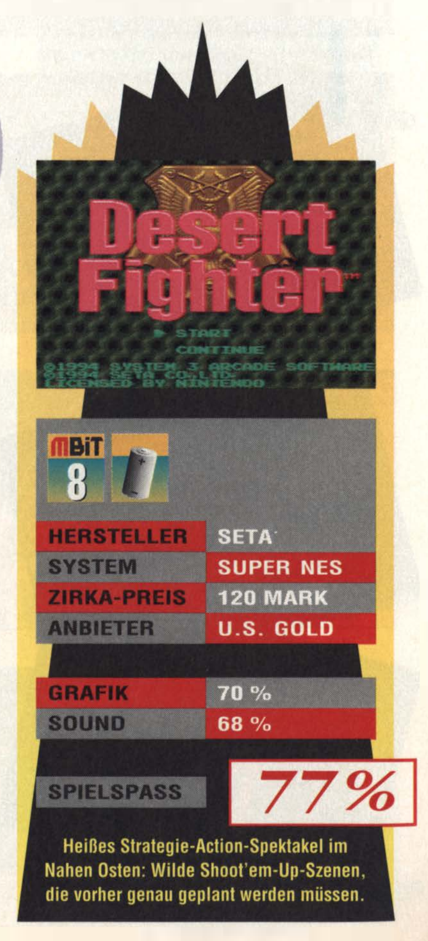


Vor jeder Mission zeigt Euch eine detaillierte Landkarte das Einsatzgebiet und all Eure Ziele..

BOMBIG • Mir macht "Desert Fighter" mehr Spaß als der "Desert Strike", der Flieger-Kollege von Electronic Arts: Zwar könnt Ihr mit Eurem Flugzeug nicht auf der Stelle stehenbleiben oder rückwärts gleiten, dafür lassen Euch die langsam fliegenden Schüsse der Gegner genügend Zeit für ein geschicktes Ausweichmanöver. Unfaire Stellen gibt es nicht: Wenn Ihr krachend in der Wüste landet, ist nicht das hinterhältige Kreuzfeuer der Feinde schuld, sondern fehlende Übung oder Konzentration. Habt Ihr einen Panzer übersehen, ist das auch nicht schlimm: Bis auf den letzten Auftrag reicht es, wenn Ihr 80 Prozent der Missionsziele erfüllt. So könnt Ihr auch mal eine besonders heikle Stelle gnädig überfliegen. Action-Fans ohne moralische Bedenken (aber dafür mit einem Sinn für Taktik) kann ich "Desert Fighter" nur empfehlen.



Über Städten ist der Kampf am schwersten: Für jeden gesprengten Zivilisten gibt es Minuspunkte und eine satte Abreibung vom Chef höchstpersönlich.



HERSTELLER	SETA
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	U.S. GOLD

GRAFIK	70 %
SOUND	68 %

SPIELSPASS	77%

Heißes Strategie-Action-Spektakel im Nahen Osten: Wilde Shoot'em-Up-Szenen, die vorher genau geplant werden müssen.

Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht !!!

MEGA DRIVE

Spiel	Preis
Action Replay Pro 2	**79,90**
MULTI CD	**899,90**
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot 2 Stück kompl.	89,90
Street Winner Joystick	119,90
688 Attack Sub d	49,90
Abraham´s Battle d	45,90
Aero the Acrobat us	59,90
Aladdin d	89,90
Alienstorm d	49,90
Alisia Dragon d	39,90
Andre Agassi Tennis d	**35,90**
Another World d	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	**35,90**
Art Alive d	39,90
Asterix d	99,90
Atomic Runner d	39,90
Balljacks d	39,90
Barkley Jam	**89,90**
Bart´s Nightmare d	39,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	39,90
Battle Toads d	69,90
Bill Walsh d	**59,90**
Biohazard d	39,90
Blades of Vengeance d	39,90
Blockout I	29,90
B.O.B d	45,90
Bonanza Bros d	39,90
Bubsy d	45,90
Buck Rogers d	39,90
Cadash I	39,90
California Games d	39,90
Captain America d	**35,90**
Captain Planet d	49,90
Chakan d	59,90
Cliffhanger d	**39,90**
Clue us	49,90
Cool Spot d	79,90
Cosmic Spacehead d	**49,90**
Crackdown d	35,90
Crudebusters d	45,90
Crueball d	**39,90**
Cyborg Justice d	39,90
David Robinson d	39,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	**99,90**
DJ Boy d	**35,90**
Dick Tracy d	**39,90**
Dr. Robotnik d	99,90
Dracula	99,90
Dragon d	**99,90**
Dragon´s Fury d	55,90
Dragon´s Revenge d	99,90
Dschungelbuch d	**109,90**
Double Dragon 3 d	**45,90**
Double Sports d (EA Icehockey & John MaddenFootb)	**79,90**
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	**49,90**
Dune II engl.	**109,90**
Dynamite Duke	39,90
E - Swat d	39,90
Ecco the Dolphin d	89,90
European Golf Tour d	89,90
European Club Soccer d	49,90
Eternal Champions d	**109,90**
Eternal Champions us	89,90
F15 Strike Eagle	**109,90**
F 117 d	99,90
Fantasy Zone d	39,90
Fantasy Zone j	29,90
Fantastic Dizzy d	**49,90**
Fatal Fury d	**69,90**
Fifa Soccer d	99,90
Final Blow I	**29,90**
Flashback	99,90
G - Loc d	39,90
Gainground d	39,90
Galaxy Force II d	39,90
Gauntlet d	79,90
Georg Foreman I	49,90
General Chaos d	**79,90**
Ghost´n Ghouls d	35,90
Ghostbusters d	35,90
Global Gladiators d	59,90
Gods d	49,90
Golden Axe d	45,90
Golden Axe II d	79,90
Greendog d	**39,90**
Gynoug dt	**35,90**
Hardball ´94	**99,90**
Hard Driving d	39,90
Haunting d	**69,90**
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	49,90
Hook d	39,90
Immortal d	**39,90**
James Bond 007 d	39,90
James Pond 3 d	**59,90**
Jewel Master d	35,90
Jordan vs Bird d	**49,90**
Joe Montana ´93 d	45,90
John Madden 94 d	109,90
John Madden 92 d	**49,90**
Jordan vs Bird d	49,90
Jungle Strike d	**69,90**
Jurassic Park d	89,90
Ka-Ge-Ki I	29,90
Kick Off d	59,90
Kid Chameleon d	39,90
King of Monsters d	**29,90**
Klax d	**39,90**
Krusty´s Funhouse d	39,90
Landstalker d	**119,90**
Lethal Enforcers d mit Pistole	**129,90**
LHX Attack	45,90
Lotus Turbo Ch.	45,90
Lotus II	59,90
Magical Hat d	39,90
Mario Lemieux d	**39,90**
Mazin Wars d	49,90
Megalomania d	49,90
Marble Madness d	39,90
Mc Donald Land	**99,90**
Mercs d	**39,90**
Mickey & Donald d	59,90
Mickey Mouse d	**39,90**
Might & Magic d	49,90
Monaco GP 2 I	39,90
Monaco GP 1 d	39,90
Mortal Kombat d	**89,90**
Mutant League Fb.d	39,90
Mutant League Hockey d	**59,90**
NBA Jam d	**99,90**
NHLPA ´94 d	**99,90**
Normy´s Beach Babe d	**89,90**
Ottifanten d	89,90
Paperboy d	**35,90**
Pelé Soccer	79,90
Pete Sampras Tennis	99,90
Phelios d	39,90
Powermonger	39,90
Pro Quaterback us	29,90
Puggsy d	89,90
Quackshot d	49,90
Rambo III d	**49,90**
Ranger X d	79,90
Revenge of Shinobi d	49,90
Riskey Woods d	39,90
Roadrash j	39,90
Roadrash d	49,90
Robocop 3 d	**49,90**
Robocod d	45,90
Robocop vs Terminator d	99,90
Rocket Knight d	89,90
Rolo to the Rescue d	49,90
Royal Rumble d	**89,90**
Shadow of Beast d	49,90
Shiningforce d	129,90
Skitchin d	**89,90**
Simpsons Barts Nightm.d	39,90
Simpsons Krusty Funh. d	39,90
Smash TV	49,90
Snake Rattle´n Roll d	39,90
Sonic d	49,90
Sonic 2 d	79,90
Sonic 3 d	**119,90**
Sonic Spinball d	79,90
Son of Chuck d	89,90
Speedball 2 d	39,90
Spiderman j	29,90
Spiderman d	39,90
Spiderman X-Men d	49,90
Splatterhouse 2 d	59,90
Streets of Rage 3 j	129,90
Strider I	29,90
Strider d	39,90
Strider II d	59,90
Subterrania d	99,90
Summerchallenge d	**49,90**
Super Streetfighter us	149,90
Sunset Riders d	69,90
Superman d	39,90
T2 Judgement Day	49,90
Talespin d	39,90
Talmit´s Adventure d	49,90
Task Force us	39,90
Tecmo Soccer I	**29,90**
Technoclash d	**45,90**
Terminator d	39,90
T2 Arcade	49,90
T 2 Judgement Day d	**49,90**
Thunderblade d	35,90
Thunderforce 2 d	39,90
Toki d	39,90
Truxxton d	39,90
Turrican d	39,90
Turtles d	**59,90**
Twin Hawk d	39,90
Two Crude Dudes	45,90
Universal Soldier d	**49,90**
Verytex I	39,90
Virtual Pinball d	99,90
Virtua Racing d	**169,90**
Wani Wani World I	29,90
Warpspeed d	**39,90**
Winterchallenge d	**49,90**
Winter Olympics d	109,90
World of Illusion d	59,90
Wrestlemania d	69,90
WWF Royal Rumble d	**89,90**
Xenon 2 d	39,90
Zero Wings I	29,90
Zero Wings d	39,90
Zombies d	89,90
Zool d	79,90

MEGA CD

Spiel	Preis
MEGA CD 2 m. Sp.	**449,90**
CDX Adapter	79,90
Afterburner d	79,90
Afterburner I	49,90
Bill Walsh us	69,90
Chuck Rock d	79,90
Earnest Evans I	29,90
Ecco d	79,90
FIFA Soccer d	**99,90**
F1 Circus j	129,90
Final Fight I	59,90
Ground Zero Texas d	119,90
Heavy Nova I	29,90
Heimdall us	99,90
Hook d	89,90
Hook us	59,90
Inxs I	79,90
Jaguar XJ 220 d	79,90
Kriss Kross d	69,90
Kriss Kross us	59,90
Lethal Enforcers d mit Pistole	**149,90**
Marky Mark us	59,90
NHL ´94 d	99,90
Power Factory d	119,90
Puggsy d	109,90
Prince of Persia d	89,90
Prince of Persia us	79,90
Rebel Assault us	**109,90**
Road Avenger d	69,90
Robo Aleste d	79,90
Silpheed d	69,90
Sonic d	89,90
Stellar Fire us	99,90
Time Gal us	69,90
Wingcommander us	119,90
Wolfchild d	99,90
Wolfchild us	79,90
Wonderdog d	89,90
Wonderdog I	49,90

SUPER NES

Spiel	Preis
Action Replay Pro 2	**79,90**
Game Genie	**59,90**
Gamemadge	**89,90**
50/60 Hz Adapter	29,90
Street Winner Joystick	119,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
5 Spieler Adapter	69,90
Superscope m. 6 Spielen	99,90
Actraiser eu	**69,90**
Addam´s Family d	59,90
Aero the Acrobat us	79,90
Aladdin d	99,90
Aladdin us	79,90
Alien 3 d	**55,90**
Alien vs Predator d	99,90
Another World d	79,90
Aquatic Games us	79,90
Art of Fighting eu	**69,90**
Asterix d	**59,90**
Axelay d	59,90
Batman Return d	79,90
Battleship d	129,90
Best of the Best eu	69,90
Battletoads d	89,90
Battletank d	69,90
Blues Bros j	49,90
B.O.B. d	79,90
Bomberman d	**69,90**
Brawl Bros. d	109,90
Bubsy d	**89,90**
Bulls vs Blazer d	89,90
Chuck Rock us	59,90
Chuck Rock d	**79,90**
Chessmaster d	49,90
Clayfighter eu	119,90
Claymates us	119,90
Cliffhanger eu	59,90
Clue us	69,90
Contra j	69,90
Cool Spot d	**79,90**
Crash Dummies us	79,90
Crazy Sports eu	89,90
Cybernator us	79,90
Cyberspin us	69,90
Desert Strike d	109,90
Dig & Spike Volleyball	99,90
Dinocity d	79,90
Doraemon I	39,90
Dracula d	89,90
Dracula us	79,90
Drakkhen d	59,90
Double Dragon jp	49,90
Equinox d	**109,90**
Eye of Beholder us	119,90
First Samurai d	69,90
Fatal Fury 2 j	129,90
Fatal Fury 2 us	139,90
Final Fight 2 d	119,90
Flashback eu	**79,90**
Foreman Boxing d	59,90
Gods us	59,90
Gooftroop d	109,90
Gunforce j	59,90
Harleys Adv. us	59,90
Home Alone d	49,90
Hook d	**59,90**
James Bond jr. d	69,90
Jeopardy us	59,90
Jimmy Connors d	69,90
John Madden ´94 d	109,90
Jurassic Park d	**79,90**
K.H. Rummenige d	**79,90**
Kendo Rage us	69,90
King of Dragons us	129,90
King of Monsters d	59,90
Lagoon us	69,90
Last Action Hero d	**69,90**
Lethal Weapon d	89,90
Lethal Enforcers d	**169,90**
Lost Vikings d	99,90
Magical Quest d	**89,90**
Major Title d	79,90
Mario Allstar d	**69,90**
Megalomania eu	49,90
Metroid II us	129,90
Might & Magic II d	129,90
Mr. Nutz d	79,90
Mortal Combat d	**89,90**
NBA Allstars d	89,90
NBA Jam d	**119,90**
NHLPA ´94 d	**109,90**
On the Ball d	49,90
Oper. Logic Bomb d	99,90
Phalanx d	**49,90**
Pink Panther d	99,90
Pocky & Rocky d	89,90
Pop´n Twinbee d	99,90
Popn Twinb. Rainbow d	109,90
Populous d	**79,90**
Prince of Persia d	**79,90**
Prince of Persia j	59,90
R - Type III d	**119,90**
Ranma 1/2 d	119,90
Rival Turf d	**59,90**
Roadrunner d	79,90
Robocop III d	**59,90**
Rock´n Roll Racing d	119,90
Rummenige Player Mgr.d	**79,90**
RPM Racing us	79,90
Secret of Mana us	139,90
Shadowrun d	129,90
Skyblazer eu	**109,90**
Slapshot us	79,90
Smash TV d	79,90
S.O.S. us	99,90
Starwing d	59,90
Steel Talons us	69,90
Streetfight 2 Turbo	129,90
Strike Gunner d	49,90
Sonic Blastman 2 j	149,90
Super Kick Off d	69,90
Super Metroid us	**119,90**
Super Metroid d	**119,90**
Super Pang d	79,90
Super Streetfighter us	**149,90**
Super Strike Eagle eu	**49,90**
Super Swiv d	**69,90**
Super Turrican d	119,90
Tazmania d	59,90
Terminator 2 Arcade d	**109,90**
T2 Jugement Day	**139,90**
Testdrive II d	79,90
The 7th Saga us	**99,90**
Timeslip eu	**49,90**
Tiny Toons d	79,90
Top Gear II d	119,90
Total Carnage eu	**59,90**
Thunderspirit j	59,90
Tom & Jerry us	89,90
Troddlers d	**109,90**
Wizardry V us	**129,90**
Winterolympics d	129,90
Wolfchild us	69,90
WorldHeroes d	129,90
World League Basketball d	69,90
WWF Royal Rumble d	**69,90**
X-Zone us	69,90
Young Merlin d	129,90
Zool d	119,90

Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit
I = japansches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)

Anleitungen in der jeweiligen Landessprache. Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an unsmüssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto - und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63
81667 München
Fax: 089/488074

PREISLISTE 07.07.1994

Entwickler: LucasArts, USA • **Design und Programmierung:** Vince Lee • **Grafik:** Ron Lussier, David Vallone, Richard Green, Ralph Gerth, Dan Colon Jr., Steven Sherer, Leonard Robel, Bill Tiller, Larry Ahern, Jon Knoles, John Knoll • **Sound:** Clint Bajakian, Tamlynn Barra, Originalmusik von John Williams

Rebel Assault


Der Flug durch den Graben: Ihr müßt alle Geschützstellungen beseitigen und am Ende die Torpedos abfeuern.


In die Rebellenstation auf Hoth sind Sturmtruppen eingedrungen. Ihr schießt Euch den Weg zum X-Wing frei.



Der AT-AT gibt erst klein bei, wenn Ihr jedes einzelne Teil der Panzerung zerballert habt.

CD

Die Star-Wars-Saga setzt keinen Staub an: Neben den PC-Simulationen "X-Wing" und "Tie Fighter" veröffentlichte LucasArts in den letzten Monaten auch die bahnbrechende CD-Produktion "Rebel Assault", die zum meistverkauften CD-ROM-Spiel aller Zeiten avancierte und endlich in einer Sega-Version vorliegt.
Als ehrgeiziger Nachwuchspilot stoßt Ihr am Beginn eines verzweifelten Aufstandes zu den Rebellen um Prinzessin Leia. Bevor Ihr bei den Feinden des Imperiums aufgenommen werdet, müßt Ihr Euer Können in Trainingsmissionen unter Beweis stellen: Steuert Euren Raumflieger durch Canyons, ballert Euch durch Minenfelder und macht Zielübungen mit unbemannten Drohnen. Danach steigt Ihr ins Cockpit eines X-Wing-Fighters und fliegt die ersten Einsätze: Ihr schaltet einen imperialen Zerstörer aus, der von wild feuernden Bordgeschützen und tödlichen Tie-Fightern verteidigt wird. In späteren Missionen lernt Ihr auch die anderen Vehikel der drei "Krieg der Sterne"-Filme kennen: Im Hangar warten A-Wing, Snowspeeder und Skyhopper. Auf Tatooine vernichtet Ihr mit dem X-Wing imperiale Bodenstellungen und versucht eine Armada von Tie-Fightern im Asteroidenfeld abzuschütteln. Auf dem Eisplaneten Hoth greift Ihr AT-AT-Walker an, danach flüchtet Ihr zu Fuß zu Eurem Jäger, während imperiale Sturmtruppen bereits die Gänge der Hoth-Basis besetzen.
Danach geht´s weiter zur Zerstörung des Todessterns. Natürlich endet Euer Einsatz mit Luke Skywalkers legendärem Graben-Flug. Der Original-Filmsoundtrack kommt von CD, ebenso die Funksprüche und Unmengen von **Zwischensequenzen**. Nach jeder Mission gibt´s ein Paßwort zum Wiedereinstieg.

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel: 0231/556140

Die Szenen stammen entweder aus der Filmtrilogie oder wurden speziell für das Spiel gerendert.

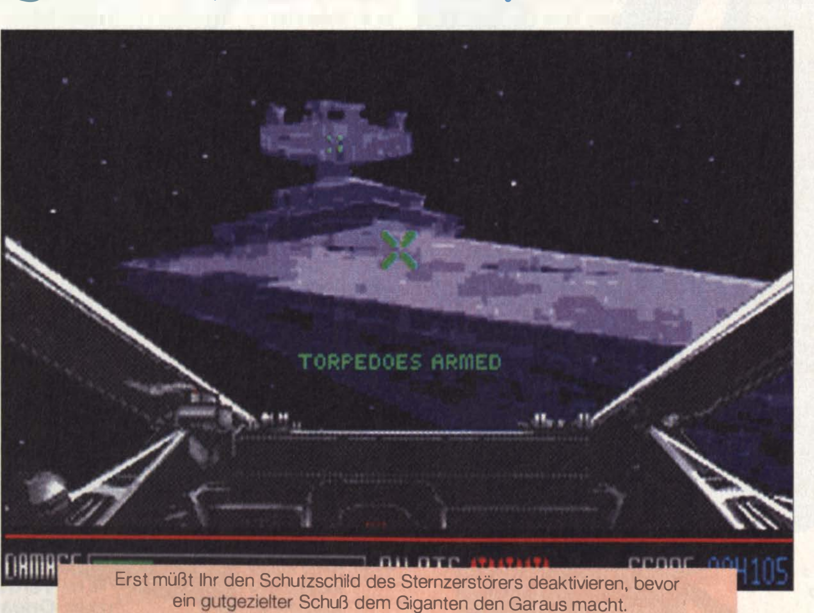








OHNE MACHT • Die PC-Version wurde aufgrund des faszinierenden Themas und der technischen Brillanz ein Hit. Leider retteten die Designer bei der Umsetzung auf das Mega-CD wenig von der optischen Klasse: Die Planeten, Raumschiffe und Canyons zoomen als blockige Masse an Euch vorbei, auf der Ihr keine Details erkennen könnt. Wer das Original gespielt hat, wird von der pixeligen und farbarmen Grafik enttäuscht sein. Hat man die ersten Trainingsrunden hinter sich, macht das Ganze schon mehr Spaß – hier wird der Traum einer ganzen Generation erfüllt: Einmal einen AT-AT-Walker oder einen Sternzerstörer angreifen, einmal den Todesstern in Einzelteile zerlegen. Steuerung und Sound sind gut, die Paßwörter bitter nötig. Wer keinen PC mit CD-Laufwerk sein eigen nennt, kommt gut mit dieser Version aus, die aber an der lieblosen Konvertierung leidet.



Erst müßt Ihr den Schutzschild des Sternzerstörers deaktivieren, bevor ein gutgezielter Schuß dem Giganten den Garaus macht.



CODE 010 201 022

HERSTELLER	JVC
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	JVC

GRAFIK	69 %
SOUND	68 %

SPIELSPASS **76%**

Ambitioniertes 3-D-Spektakel mit Star-Wars-Flair, das unter den technischen Unzulänglichkeiten der Hardware leidet.

Entwickler: Absolute, USA • **Design:** Dan Kitchen

Turn and Burn
No-Fly Zone

Wehe den Piloten, die Absolute´s kürzlich definierte "No-Fly Zone" durchqueren: Wer seinen Abfangjäger in dieses Gebiet steuert, ist zum Abschuß freigegeben. Als Wächter über die Todeszone steigt Ihr in Eure waffenstarrende F-14 und liefert Euch mit den Eindringlingen heiße **Luftgefechte**. Jede Mission beschert Euch mindestens eine Handvoll feindliche Mig 29, die Ihr bis zum bitteren Ende verfolgt. Entweder holt Ihr sie mit "Fire & Forget"-Raketen vom Himmel oder setzt Euer Maschinengewehr ein. Doch Vorsicht, die Munition ist beschränkt. Anschließend müßt Ihr die F 14 nur noch auf einem Flugzeugträger landen, und schon gibt´s ein wohlverdientes Paßwort. Die nächste Mission wird bestimmt nicht so einfach...

Die feindliche Mig 29 im Visier: Im Auftrag der freien Welt gegen kommunistische Kampfflieger.



MBIT 16 CODE 010 201 022

HERSTELLER	ABSOLUTE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	59 %
SOUND	22 %
SPIELSPASS	58%

Thematisch überholte 3D-Flugaction mit ansprechender Grafik und spielbaren Missionen, aber wenig Abwechslung.

KALTER KRIEG • Die militaristische Flugzeugschlacht wurde von der Realität überholt. F-14 gegen Mig 29 – lange ist's her. Abgesehen von der politischen Themaverfehlung gehört "Turn and Burn" zu den besseren 3D-Flugsimulationen. Im Vergleich zum üblen "Air Diver" wirkt die Grafik geradezu spektakulär: Flott rotierende Mode-7-Landschaften, schöne Wolkenformationen und solide animierte Feindflieger können sich sehen lassen. Fans der Genres kommen auf ihre Kosten.

Ihr seht das Geschehen aus der Cockpit-Perspektive, könnt aber mit den L- und R-Tasten nach links und rechts schauen. Im Gefecht solltet Ihr jedoch auf den Radar vertrauen.

Entwickler: Core Design / The 8th Day

Heimdall

CD

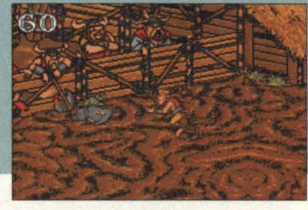
Core Designs Amiga-Abenteuer/Rollenspielmix kommt dank JVC jetzt auch auf dem Mega-CD zum Einsatz.
Die Geschichte spielt in der Zeit der Wikinger-Mythen: Loki, das nordische Gegenstück zum Teufel, klaut die Waffen der Götter aus Walhalla. Weil sie aber sterblich werden, wenn sie das sagenumwobene Land verlassen, ist es nun Eure Sache, mit ein paar kräftigen Nordmannen aufzubrechen und Thors Hammer, Freys Speer und das Schwert von Odin wiederzubeschaffen. Dazu wählt Ihr vor der Reise Eure fünf Mitstreiter aus – je nach Vorliebe muskelbepackte Kraftmeier, zauberkundige Magier oder flinke Gelehrte. Dann besteigt Ihr Euer Schiff und beginnt auf einer ausladenden Landkarte die verzweifelte Suche. Habt Ihr einen Zielort anvisiert, wechselt die Perspektive: Eure Erkundungsreise erlebt Ihr in isometrischer 3-D-Darstellung. Ihr wandert durch Land und Häuser, immer auf der Suche nach wichtigen Hinweisen und nützlichen Schriftrollen, die in herumstehenden Schatztruhen lagern. Die werden in einem Inventarbildschirm abgelegt, wo Ihr auch verschiedene Aktionen wie Anschauen und Benutzen von Gegenständen, Anwendung von Magie und auch jederzeitiges Speichern des Spielstandes durchführt. Ab und an kann Eure Ausrüstung in Krämerläden aufgestockt werden – gegen Bares natürlich.
Trefft Ihr einen Gegner, wird in einen Kampfbildschirm umgeblendet, wo Ihr in einer animierten Szene den Feind in Echtzeit mit dem Schwert vermöbelt oder mit Zaubern belegt. Außerdem müßt Ihr in einzelnen Situationen kleine Geschicklichkeitsspiele absolvieren, die für das Weiterkommen wichtig sind.

Testmuster von Galaxy, München,. Tel: 089/7605151

Heimdall ist eine Auftragsproduktion von JVC/Victor, die bei Core Design bereits vor "Wonderdog" bestellt wurde. Die Fertigstellung verzögerte sich immer wieder, sodaß die Mega-CD-Version erst mit zweijähriger Verspätung auf den Markt kam. Die Fortsetzung "Heimdall 2" veröffentlicht Core im November. Wer nicht warten kann, wagt einen Blick auf die fertige CD-32-Fassung.



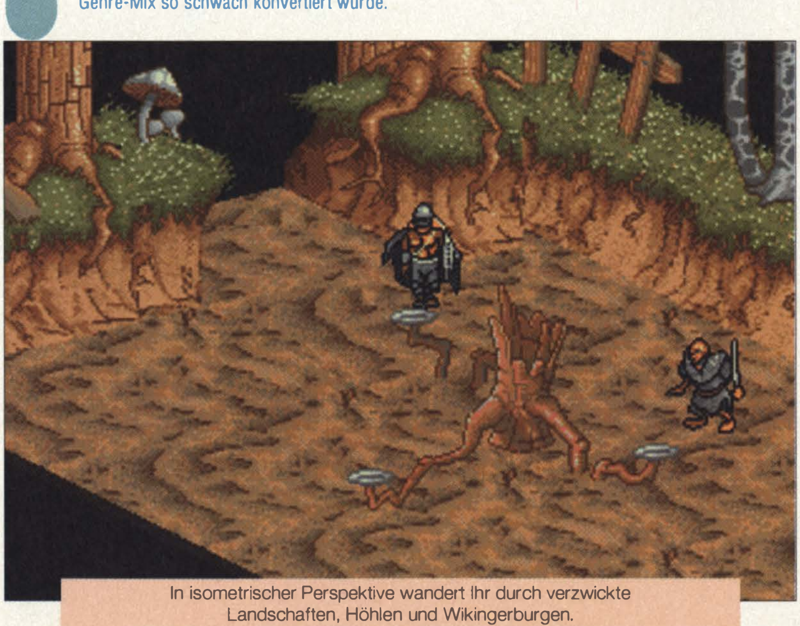
Im Inventarbildschirm wählt Ihr Gegenstände an und könnt jederzeit den Spielstand speichern



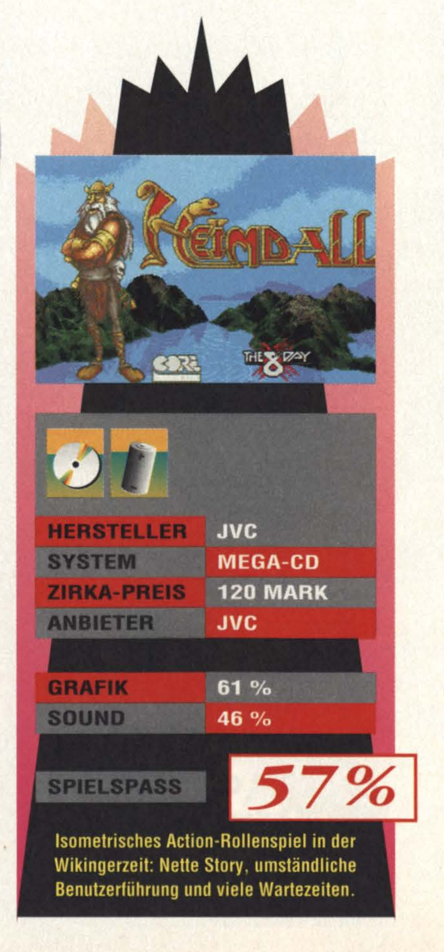


Action-Einlagen: Fangt ein Schwein, bekämpft eine Horde Wikinger oder trennt dem armen Mädel per Wurfaxt die Zöpfe ab.

ENDLOS • So kann man ein Spiel auch in die Länge ziehen: Jedesmal, wenn Ihr einen Abschnitt durch eine Tür verlaßt, wird der Bildschirm schwarz. Bis der nächste Raum von CD geladen ist, dauert es eine kleine Ewigkeit. Die Kampfbildschirme sind witzig aufbereitet, dafür hapert´s an der Benutzerführung: Warum muß man ständig in den Inventarbildschirm schalten, um einen gefundenen Gegenstand zu analysieren oder eine Aktion zu starten? Ebenfalls dumm, daß Ihr nur einen einzigen Spielstand sichern könnt. Dabei ist der Ansatz doch gar nicht einmal so schlecht: Die Story mit nordischen Mythen und Monstern gefällt mir besser als das ewige Fantasy-Einerlei; die isometrische Grafik und die netten Action-Einlagen wurden ordentlich in Szene gesetzt. Schade, daß der potentiell interessante Genre-Mix so schwach konvertiert wurde.



In isometrischer Perspektive wandert Ihr durch verzwickte Landschaften, Höhlen und Wikingerburgen.



HERSTELLER	JVC
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	JVC
GRAFIK	61 %
SOUND	46 %
SPIELSPASS	57%

Isometrisches Action-Rollenspiel in der Wikingerzeit: Nette Story, umständliche Benutzerführung und viele Wartezeiten.

IT'S A MAN!AC

Entwickler: Extended Play Productions, USA • **Produzent:** Bruce McMillan • **Programmierung:** Pete Veys, Ben Cho, Kevin Picknell • **Grafik:** Mike Swanson, Donna Brockopp-Wilson, John Rix • **Sound:** Jeff Dyck, Steve Royea, Edwin Dolinski

FIFA Soccer Championship Edition

CD

Gerade erholen wir uns vom WM-Schock, da will uns Electronic Arts schon wieder an den Fernseher locken: Diesmal tretet Ihr auf dem Mega-CD zum "FIFA"-Kicken an. Die "Championship Edition" bietet zusätzliche Länderteams und kontinentale Auswahlmannschaften, einen authentischen WM-Modus und eine Surround-kodierte Stadion-Sound-Kulisse. Spielstände werden wie üblich auf die Mega-CD-Batterie gespeichert, außerdem haben **Videoclips** ihren Platz gefunden. Spielerisch wurde das Pracht-Fußball nur im Detail verändert: Die versteckten Spielmodi der Nintendo-Version (Mauer bilden, Superschuß, etc.) lassen sich mit aktivieren, der Spielablauf wurde beschleunigt, das Anschneiden der Schüsse ist möglich.

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	72 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	86 %

Spielerisch verbesserte FIFA-Variante mit zusätzlichen Optionen, Teams und Stadionsound, technisch leicht mißlungen.

Die FMV-Schnipsel stammen von der WM in Italien und illustrieren von einer Stadionleinwand die Höhepunkte des Spiels. Qualitativ können sie aber selbst geringe Ansprüche nicht befriedigen.

16 1 Kick-off 2

Deutschland 1, Bulgarien 2: Woran erinnert mich das nur?

VERPATZTE KÜR • Löblich, daß sich EA für die CD-Auflagen neben der fabelhaften Soundkulisse auch neue Sachen einfallen ließ. Das Spiel ist schneller, Tore sind leichter zu erzielen, die verführerische "Kick and Rush"-Taktik aus der Mega-Drive-Version funktioniert zum Glück nicht mehr. Aber: Schon das Original ruckelte dezent, auf der CD verstärkt sich dieser Effekt zum Ärgernis. Spielerisch ist die CD-Variante etwas besser als auf Modul, dafür wurde die Technik verschlampt. Schade.

Design: Tony Bickley • **Programmierung, Grafik, Sound:** Tiertex, GB • **CD-Musik:** Scorpions

World Cup USA '94

CD

Für die CD-Umsetzung hat U.S. Gold beim eigentlichen Gekicke nichts geändert. Wie gehabt steuert Ihr Euer Lieblings-Team durch die Vorrunde und überlebt vielleicht sogar das Viertelfinale. Der Torwart reagiert auf bulgarische Freistöße wesentlich agiler als Bodo "**Ich hab' keinen Bock mehr**" Illgner. Der tendenziell hektische Spielablauf läßt sich durch Ein- und Ausschalten diverser Steuerungstechniken variieren. Drumherum gibt's ein paar neue Features. Insgesamt 17 Audio-Tracks könnt Ihr auch via CD-Player genießen: 15 x Synthi-Gedudel und zwei Mitgröl-Nummern der "Scorpions". Ein Trivia-Quiz zur WM-Geschichte und eine Vorstellung der WM-Stadien mit mäßigen 3D-Sequenzen runden die CD ab.

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	66 %
SOUND	43 %
SPIELSPASS	72 %

Fußballerisch identisch zum Modul: Zu den bizarren Erweiterungen gehören zwei Audio-Tracks mit den Scorpions.

So geschehen am 9. Juni 1994: Stoitchkovs Freistoß bringt die Bulgaren auf die Siegesstraße. Zu Redaktionsschluß war Berti Vogts immer noch nicht zurückgetreten...

Die weitgehend unverständliche Benutzerführung bleibt auch den Mega-CD-Besitzern nicht erspart

OHREN ZU • Der blöde, nicht abbrechbare Abspann mit dem Cartoon-Köter wurde verlängert, dazu ertönt "No pain, no gain" von den Scorpions – eine komische Mischung aus naiver Grafik und Bierdosen-Hardrock. Da hätte U.S. Gold lieber den Publikumssound CD-gerecht tunen sollen. Die wenig sinnvollen Erweiterungen dieser CD-Version fallen nicht ins Gewicht. Beim eigentlichen Fußballspiel blieb im wesentlichen alles beim alten: Ein flottes, recht kurzweiliges Gekicke.

Design & Programmierung: David Lubar, Mark Morris, Garry Kitchen u.a. • **Grafik:** Jesse Kapili, Glen Schofield, Ray Bradley, John Cassells, Dan Peters • **Sound:** Mark Van Hecke • **Musik:** Jim Wallace

Super Battletank 2

David Lubar und die Brüder Garry und Dan Kitchen gehören zu den dienstältesten Spiel-Designern und inszenierten in den frühen 80er Jahren die VCS-Module "Crackpots", "Keystone Kapers" und "Pathfinder", allesamt von Activision veröffentlicht.

SN

Neben "Desert Fighter" wagt sich mit "Super Battletank 2", einer Panzerschlacht aus erfahrener **Hand**, noch ein zweites Kriegsspiel auf den zimperlichen deutschen Spielemarkt.
Während der Einsatzbesprechung haltet Ihr ein Nickerchen, denn jede Mission kennt nur ein Ziel: Zerstört alle Panzer, Hubschrauber und Geschütze, die sich auf der abrufbaren Landkarte tummeln und rumpelt dann durch das feindliche Hauptquartier. Meist blickt Ihr aus dem Inneren des Panzers über das Schlachtfeld, nur zum Missions-Finale ändert sich die Perspektive (siehe Bild). In jedem Fall stehen Euch verschiedene Angriffswaffen und Defensiv-Einrichtungen zur Verfügung – gegen Helikopter hilft die MG, gegen Dunkelheit ein Nachtsicht-Gerät.

Nach der Feindfahrt aus der Cockpit-Perspektive steuert Ihr den Panzer vom Turm aus durch das feindliche HQ

MBIT 16 · CODE 010 201 022

HERSTELLER	ABSOLUTE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	59 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	67%

Amis in Nahost: Ultra-hartes Panzergemetzel ohne Tiefgang, Gags oder moralisches Hintertürchen.

MARTIALISCH • Nach der ersten pazifistischen Entrüstung wurde ich doch noch zum eifrigen Panzer-Grenadier – zumindest für die Dauer einer ausgeprägten Test-Session. Denkt Euch das blöde "Amis gegen den Rest der Welt"-Szenario weg und Ihr rumpelt durch ein schnörkelloses Actionspektakel mit wirkungsvoller 3D-Grafik und dicken Feinden. Das Durchschalten der verschiedenen Waffen bringt sogar einen Hauch von Simulation in den Panzer-Alltag – und nervt Euch im Eifer des Gefechts.

Entwickler: Sony

Fun'n'Games

Wer nach einem lehrreichen und witzigen Spiel für Kids sucht, der sollte sich Mindscapes interaktive Geschichtsstunde "Mario´s Time Machine" besorgen. Das Edutainment-Modul bietet nette Grafik und vermittelt gekonnt historisches Wissen.

SN

Kein Spiel für den gereiften Konsolisten – eher für jüngere Geschwister oder den eigenen Nachwuchs. "Fun'n'Games" richtet sich an die **Kleinsten**: Neben zwei simplen Geschicklichkeitsspielen (ein "Pac-Man"-Verschnitt und eine Weltraumballerei) sollen insbesondere Music- und Paint-Optionen die Kreativität anregen. Vordefinierte Instrumente und kurze Samples helfen bei ersten Kompositionen, diverse Pinsel und Mal-Werkzeuge regen zum Zeichnen an. Last but not least dürft Ihr gepixelte Männer und Frauen frei konfigurieren: Kopfbedeckung, Gesicht, Hemd, Hose und Schuhe lassen sich aus ein paar Dutzend Varianten wählen. Im Handumdrehen ist Euer Traumtyp fertig, von Claudia Schiffer bis Otmar Fischer.



Selbst die "Pac-Man"-Variante bietet den Allerjüngsten keinen Reiz: Das ganze Modul wirkt lieb- und lustlos.

MBIT 8

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	29 %
SOUND	12 %
SPIELSPASS	40%

Spielen, malen, musizieren, verkleiden: Höchst seltsames Quartett simpelster Anwendungen.

KINDERGARTEN • Ich weiß nicht, was soll es bedeuten? Ein richtiges Spiel ist´s wirklich nicht, im Sinn von Edutainment wird zu wenig Wissen vermittelt und für einen Aprilscherz kommt´s reichlich spät. Aber im Ernst: Quantitativ hat die Sammlung bizarrer Anwendungen einiges zu bieten, qualitativ sieht´s trist aus. Am witzigsten fand ich noch den Musik-Modus, doch für 120 Mark kann man eine ganze Menge sinnvolle, nicht digitale Spielsachen kaufen...

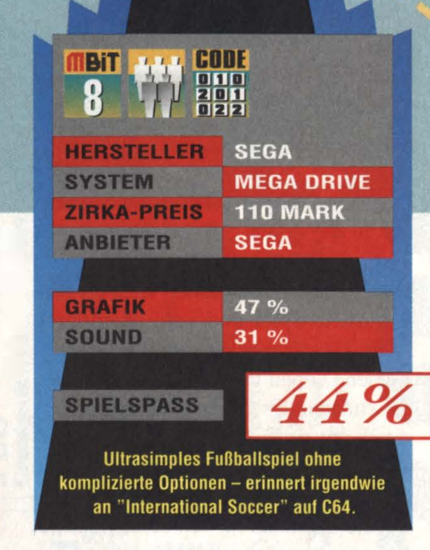
Entwickler: The Mystery Chefs • **Produzent und Design:** Wallace Poulter

World Championship Soccer 2

Den ersten Teil gab´s niemals auf dem Mega-Drive (unter den MAN!ACs grassieren Gerüchte über eine antike Master System-Version), dafür geht die Fortsetzung an den Start: Ein bis vier Mitspieler – Sega-Adapter vorausgesetzt – kicken mit 32 Nationalteams um Weltmeisterschaftsehren. Dabei dürft Ihr Euer Turnier selbst konfigurieren und auf Wunsch die Zusammenstellungen **authentischer** WMs anwählen. Das Spielfeld seht Ihr von der Seite, auf Knopfdruck wird gepaßt, kurz oder weit geschossen und der Effet des Balles kontrolliert. Kopfbälle und Tacklings vervollständigen Eure Aktionsmöglichkeiten. Bei Fouls hagelt es gelbe und rote Karten vom unsichtbaren Referee.

Testmuster von Zapp Games, Mainz, Tel: 06131/230492

Im Vergleich mit den Spielfeldmarkierungen müßten die Spieler etwa dreieinhalb Meter groß sein.



MBIT 8	CODE 010 201 022
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	47 %
SOUND	31 %
SPIELSPASS	44 %

Ultrasimples Fußballspiel ohne komplizierte Optionen – erinnert irgendwie an "International Soccer" auf C64.

Ihr dürft sowohl das Turnier der diesjährigen WM in den USA, als auch die Gruppeneinteilungen der letzetn beiden Meisterschaften in Italien 1990 und Mexico 1986 durchspielen.

ÜBERHOLT • Daß es so etwas heute noch gibt... Das Modul bietet Fußball pur, ohne jede taktische Variante oder spielerische Finessen. Die Spieler sind für das kleine Fußballfeld etwas zu groß geraten, Kick´n´Rush dominiert. Alte "International Soccer"-Cracks fühlen sich an selige C-64-Tage erinnert. Wer Herausforderung sucht, sollte an diesem Modul vorübergehen. Wollt Ihr schnellen Kickerspaß ohne Options-Dschungel und Einstellorgien, solltet Ihr probespielen.

Entwickler: Disney Software

Mickey's Ultimate Challenge

Mickey Mouse für die Jüngsten: Als der Mäuserich ein Märchenbuch liest, schlummert er ein und erwacht in einem kunterbunten Märchenland.

Hier werdet Ihr vor fünf Aufgaben gestellt: Kleine Denk- und Geschicklichkeitstests (u.a. Memory, Mastermind und Senso) verschaffen Mickey oder wahlweise Minny ein paar Gegenstände, die sie bei den richtigen Besitzern wieder gegen goldene Zauberbohnen eintauschen. Erst mit Hilfe der magischen Hülsenfrüchte kann das Mysterium um die rätselhaften Erdbeben des Landes gelöst werden.

Als Helfer treffen die beiden Mäuse berühmte Disneyfiguren wie Donald Duck und seine drei Neffen, sowie Daisy und Trottel Goofy.

Mickey Mouse im Rätselland – zum Glück trifft die Maus alte Bekannte wie Donalds Neffen.

MBIT 8	
HERSTELLER	HI-TECH
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	THQ
GRAFIK	65 %
SOUND	38 %
SPIELSPASS	32 %

Ansammlung von fünf kurzen Denkspielchen mit schöner Disney-Grafik – selbst Kinder spielen´s im Handumdrehen durch.

Die Figuren und Kulissen wurden in Anlehnung an die zwei Disney-Kurzfilme "Mickey and the Beanstalk" und "The Prince and the Pauper" gezeichnet.

DISNEY KURZ • Das Modul ist kein herkömmliches Videospiel, sondern läuft unter der Bezeichnung Lernsoftware. Das Lernen beschränkt sich dabei aber auf wenige Denktests, von denen es leider nur fünf gibt. Wer sich nicht allzu dumm anstellt, hat "Mickey´s Ultimate Challenge" in zehn Minuten durch. Schade eigentlich, denn die Produktion ist sorgfältig und der grafische Aufwand durchaus ansehnlich. Das Spiel ist sympathisch aufbereitet, aber keinesfalls seinen Preis wert.

Entwickler: Beam Software, Australien

Choplifter 3

Zwölf Jahre hat der Original-"**Choplifter**" bereits auf dem Buckel. Inspiriert von der erfolgreichen Game-Boy-Fortsetzung machte sich Extreme an die Arbeit, eine aktualisierte Fassung des Hubschrauberklassikers zu entwickeln. Dabei ließen sie sich vom Handheld-Spiel und vom legendären "Fort Apocalypse" für den C 64 beeinflussen: Neben den seitlich scrollenden Abschnitten des Originals fliegt Ihr auch durch unterirdische Gangsysteme.

Um einen Level zu lösen, müßt Ihr eine bestimmte Zahl von Gefangenen befreien, die irgendwo im Feindesland festgehalten werden und durch hektisches Winken auf sich aufmerksam machen. Dazu rast Ihr im Tiefflug durch die Landschaft und beseitigt per Bordkanone feindliche Bodentruppen, Panzerfahrzeuge und Minen. Außerdem hinterlassen erledigte Gegner zielsuchende Raketen, Napalmbomben oder gar Atomsprengköpfe, mit denen Ihr Euren Hubschrauber aufrüstet. Als weitere Extras locken Schutzschild und Flares, die gegnerische Abfangraketen in die Irre führen.

Habt Ihr die Wachmannschaften beseitigt, schießt Ihr die Lagerbaracken in Brand, nehmt die Kameraden an Bord und flattert zur Basis zurück. Werdet Ihr auf dem Weg dorthin abgeschossen, verliert Ihr nicht nur ein Leben, sondern auch alle Insassen. Fliegt deshalb regelmäßig zu Eurem Mechaniker, der irgendwo im Level sein Lager aufgeschlagen hat und kleinere Schäden in Windeseile repariert.

Die vier Levels führen Euch in den Dschungel, die Wüste, aufs Meer oder in die Großstadt. Überall müßt Ihr mehrere Einzelmissionen erledigen, die von einem Mittel- und einem Endgegner abgeschlossen werden – mal wartet ein überdimensionales Geschütz, mal eine waffenstarrende Bohrinsel. Nach jedem Level erhaltet Ihr ein Paßwort zum Wiedereinstieg.

***Paradox:** Das Original von Broderbund entstand für den Apple-2-Computer und war das erste Spiel, das von einer Heim- zu einer Automatenversion adaptiert wurde. Sega zeichnete für die Spielhallenversion verantwortlich und setzte den Automaten darauf wieder für ein Heimsystem (Master System) um.*

In jedem Level erwartet Euch Endgegner in Übergröße, die zudem noch gut bewacht sind.



Ein Hommage an den Klassiker "Fort Apocalypse": In unterirdischen Wüstenhöhlen werden Geiseln gefangengehalten.



Der Schiffsabschnitt des Originals wurde mit Seilwinde und gengerischen Jägern aufgepeppt.

CHOPPER BRUTAL • Auweia, bei "Choplifter" geht's derb zur Sache: Kleine Pixelmännchen werden per Napalmbombe abgefackelt, ein Atomsprengsatz löst auch die größeren Probleme – es fehlt nur noch Giftgas. Sieht man einmal von der Thematik und ihrer grafischen Umsetzung ab, gefällt das Modul. Ihr müßt Eure Missionen genau einteilen, taktisch die Extrawaffen einsetzen und auch noch fliegerisches Können an den Tag legen. Gierige Cockpit-Rambos kommen nicht weit, denn wer zuviele Geiseln spazierenfliegt, den bestraft eine feindliche Anti-Luft-Rakete. Das Spiel erweitert den Vorläufer um kantige Höhlen und riesige Endgegner, was hervorragend funktioniert. Leider ist die Rettungsmission zu kurz geraten und vor allem der letzte Zweikampf ist enttäuschend. Wer Taktik mit Action verbinden will, kann sich "Choplifter 3" getrost zulegen.



In der Stadt sucht Ihr zwischen Häuserschluchten und ballernden Feindpanzern nach winkenden Pixelmännchen.



MBIT 8 | CODE 010 201 022

HERSTELLER	EXTREME
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	62 %
SOUND	41 %
SPIELSPASS	76%

Spannend-taktische Hubschrauberrettungsmission mit bedenklicher Thematik und brutalen Grafik-Gags. Leider etwas zu kurz.

Entwickler: Probe Software, GB

Bodycount

Schlechte Aussichten: Geht es nach der "Bodycount"-Anleitung ist die Erde in fünf Jahren von Aliens besetzt und die menschliche Rasse fristet ein klägliches Dasein als Sklave der außerirdischen Herren. Zum Glück sterben die Helden nicht aus – Jon Steadman nimmt den aussichtslos scheinenden Kampf mit den ekligen Weltraummonstern auf. Ihr schlüpft per Joypad in die Rolle des Rebellenführers, wahlweise darf auch ein zweiter Widerständler gleichzeitig in die gnadenlose Balleraction eingreifen.

Da die Aliens nur die Sprache der großkalibrigen Waffen verstehen, schnappt Ihr Euch die beste Wumme und legt los: Die fünf Levels seht Ihr aus der subjektiven Perspektive, wobei Ihr nur das Zielkreuz über den Bildschirm steuert. Von überall tauchen Dutzende von Weltraumwesen auf – natürlich mit jeder Menge Wut im Bauch. Ihr müßt alle Aliens durch gezielten Beschuß außer Gefecht setzen. Die fünf Levels scrollen entweder von oben nach unten oder von links nach rechts. In jeder Ecke warten versteckte Extras auf notdürftige Rebellenhelden – da Eure Munition beschränkt ist, habt Ihr Nachschub bitter nötig. Zusätzlich gibt's Schutzschild, Energieherzen, größere Waffenkaliber und Handgranaten. Das Spiel wurde von Entwickler **Probe** speziell auf Segas Lichtpistole Menacer und die Maus angepaßt, läßt sich aber auch ohne Probleme mit dem Joypad spielen.

Testmuster von Zapp Games, Mainz; Tel: 06131/230492



Auch Aliens lieben Harleys. Allerdings rasen sie damit auf U-Bahnhöfen herum, um Euch zu erledigen.



In wundersamer Weise regnet es Extras – seid Ihr schnell genug, habt Ihr keine Nachschubprobleme mehr.

Wenn Ihr ein Leben verliert, dürft Ihr bei deutschen Bildschirmtexten statt eines Continue einen "Mitarbeiter" aktivieren.

Viele, viele Sprites und doch kein Geflacker: Die Entwickler haben technisch sauber gearbeitet.

Der englische Talentschuppen entwickelt seit knapp zehn Jahren Spiele für alle gängigen Computer- und Videospielsysteme. Die bekanntesten Auftragsprojekte sind die Filmumsetzungen "Terminator" (für Virgin, Mega Drive) und "Alien 3" (für Acclaim, alle Systeme). Außerdem programmierte Probe für Acclaim die Sega-Adaptionen der beiden "Mortal Kombat"-Automaten.

FEUER FREI • Das Modul ist ein reinrassiger Vertreter des "Operation Wolf"-Typus, der fast schon ausgestorben schien. Probe hat das bleihaltige Geschehen technisch gut in Szene gesetzt: Zwischen Dutzenden von Feinden und ihrem Dauerfeuer ist kein Geflacker oder Ruckeln auszumachen. Spielerisch ist die Alienhatz jedoch wenig durchdacht: Zu viele Gegner stürzen sich gleichzeitig auf Euch, zu gering ist Eure Chance, mit einer guten Taktik zu überleben. Zudem gibt's außer einigen Endgegnern wenig Abwechslung im Baller-Einerlei – Aliens in der U-Bahn, Aliens auf Schnellbooten, Aliens in der Fabrik – halt das Übliche. Wer zu den wenigen Besitzern eines Menacer gehört, sollte sich das Spiel mangels Alternativen ebenso ansehen wie Ballerprofis, die am liebsten zu zweit antreten – zumindest Herausforderung wird geboten.



Erreicht Ihr am Levelende den Obergegner, wird dessen Lebensenergie wie bei "Gunstar Heroes" mit jedem Treffer abgezählt.

BODY COUNT ©1994 SEGA

MBIT 8

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	66 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	46%

Derbe und spielerisch wenig durchdachte Dauerballerei in "Operation Wolf"-Manier. Zumindest technisch gut.

Entwickler: MindSpan, USA • Produzent: Pam Levins • Programmierung: Mike Benna, Jeff Sember • Grafik: John Boechler • Sound: Alistair Hirst, Judd Skinner

Hardball '94

Alle Jahre wieder: Nach EA hat auch Accolade der Update-Virus gepackt – immerhin noch im Zwei-Jahres-Rhythmus. Die neue "Hardball"-Variante unterscheidet sich kaum vom dritten Teil: Noch immer könnt Ihr in Pitcher- oder Battersicht spielen. Wird bei einem Hit in eine statische Outfield-Sicht umgeblendet, dürft Ihr verschiedene Saison-Roster spielen und ein Homerun-Derby bestreiten. Die Reporterstimme fiel Sparmaßnahmen zum Opfer, dafür werfen und schlagen dank MLBPA-Lizenz die Konterfeis der Originalspieler den kleinen Ball. Neue Animationen in Rotoscoping-Technik und Saison-aktuell mitgeführte Statistiken in zehn verschiedenen Kategorien komplettieren das neue "Hardball '94"-Line-up.

Alle Animationen wurden digitalisiert ins Spiel übernommen

MBIT 16

HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCOLADE
GRAFIK	57 %
SOUND	42 %
SPIELSPASS	80 %

Simulation total: Höchst akkurates Baseballmodul mit mehr Optionen als der Mensch verkraften kann.

NUR FÜR PURISTEN • Trotz nur geringfügiger Änderungen gefällt mir die neueste Variante wieder sehr gut: Das altbewährte Pitching-System ist nach wie vor konkurrenzlos, der quasi Rollenspiel-artige Saison-Modus mit aktuellen Spieltags-Statistiken gibt Motivation, mit den persönlichen Lieblingsakteuren immer besonders gut zu spielen. Kritikpunkt: Die Anforderungen sind vor allem für Anfänger zu hoch. Profis, die nicht unbedingt ein Action-Spektakel suchen, finden ein Spiel fürs Leben.

Sind Euch die vorgegebenen Teams zu langweilig, dürft Ihr eigene Mannschaften samt Logo und Clubnamen erfinden.

Entwickler: Rare, GB

Battletoads Double Dragon

SN

Doppelt genäht hält besser: Im steten Kampf gegen das Böse hat die "Battletoads"-Clique einige Rückschläge hinnehmen müssen, sodaß ihnen der Hersteller Tradewest mit den berüchtigten "Double Dragons" ein dynamisches Duo zur Seite stellt. Als **schlagfertiges Quintett** räumen die Mucki-Machos in sieben Levels mit egozentrischen Bösewichten auf. Im Gegensatz zu früheren "Battletoads"-Spielen wurden die Geschicklichkeits-Elemente auf ein Minimum zurückgeschraubt, gnadenlose Faustkampf-Action bestimmt das Geschehen. In typischer "Final Fight"-Manier stürzen sich eine Handvoll Gegner auf den Helden – das Scrolling stoppt, bis der letzte Widerling in den Boden gerammt, weggeschleudert oder ausgeknockt wurde. Gelegentlich sammelt der Spieler das Bein eines zertrümmerten Roboter-Walkers auf oder greift sich eine herumliegende Dynamitstange: So kann er das notorische Ungleichgewicht zwischen Held und Fieslingen kurzzeitig ausbalancieren. Unterwegs ergibt sich sogar die Gelegenheit, an Bord eines futuristischen Speed-Bikes zu gelangen. Anders als Luke Skywalker duelliert Ihr Euch jedoch nicht via Laser mit der fliegenden Konkurrenz, sondern malträtiert den Gegenspieler mit knallharten Fußtritten. Diese Intermezzi können allerdings nicht davon ablenken, daß "Battletoads/Double Dragon" ganz klar zur Kategorie "Zisch, bumm, bäng – ein Magenschwinger geht noch" zählt.

Auf dem Speed-Bike wird mit Füßen gekämpft: Gelingt ein Treffer, purzelt der Feind rücklings aus seinem Gefährt.



Hinterlistig schleichen sich die Gegner an: Während der Double Dragon nichts checkt, empfängt die Kampfkröte ihre Gäste.



Schwer & unfair: Bereits der erste Obermotz gibt dem Helden-Duo eins auf die Mütze.



Nachdem ein Bösewicht kurzzeitig Höhenluft schnuppern durfte, wird ihn der Battletoad gleich hinwegschleudern.

Das angebliche "Ultimate Team" entpuppt sich schnell als humorlose Winzling-Gang. Die ehemals coolen Battletoads Rash, Zitz und Pimple sind dem drögen "Double Dragon"-Duo Jimmy und Billy kein Spielspaß-Prozent voraus. Im Zwei-Spieler-Modus passiert es doch glatt, daß das Spiel abgebrochen wird, wenn einer der beiden Helden ausgelaugt ist. Der verbliebene Kämpfer darf nicht alleine weiterspielen.



NICHT SCHON WIEDER • Mal abgesehen davon, daß mir diese ideenlosen "Final Fight"-Clones mittlerweile tierisch auf den Geist gehen, handelt sich Rare treffsichere Spielspaß-Kritik ein. So ist die imposante Schlagvariantenliste in der Anleitung reine Makulatur: In der Realität beschränken sich die Kampfhandlungen auf primitivstes Feuerknopf-Gedrücke. Immer dieselben Animationen, immer der gleiche Ablauf: links, rechts, Magen, Kopf - und alles mit demselben Knopf. Selbst der Schwierigkeitsgrad ist nicht austariert: Ein viel zu schwerer erster Level wird mit einem unglaublich nervenden Endgegner abgeschlossen. Dabei bietet nicht mal die kleinkarierte Grafik Motivationsanreize – ganz zu schweigen von der einschläfernden Begleitmusik. Die Liste mit Design-Mängeln ließe sich noch lange fortführen, doch auf Platz 1 bleibt der erschreckende Kreativitäts-Mangel der Entwickler.



Eine der schönsten Optiken: Selten trauten sich die Designer, größere Sprites einzubauen. Die Fingerhut-kleinen Persönchen sind kaum noch zeitgerecht.



MBIT 8

HERSTELLER	TRADEWEST
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	50 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	49 %

"Final Fight" zum Abgewöhnen: Demotivierendes Zwei-Spieler-Gekloppe ohne Raffinesse. Fünf Freunde auf dem Abstellgleis.

DIE CD SPIELE-PARADE

Auf in die letzte Runde: Nach den Mega-Drive- und Super-Nintendo-Katalogen in den MAN!AC-Ausgaben 7 und 8, werden nun die CD-Fans mit einer kompletten Übersicht versorgt. Auf den folgenden Seiten findet Ihr alle im deutschsprachigen Raum erhältlichen CD-Spiele für die Konsolen von Sega (Mega CD, Multimega), Philips (CDi) und Panasonic (3DO). Im Gegensatz zu den vorangegangenen Spiele-Paraden sind diesmal auch Import-Spiele mit dabei: Für das 3DO ist bislang kein Spiel „offiziell" in Deutschland erhältlich, in die Mega-CD-Liste haben wir alle US-Importe aufgenommen, da diese auch für deutsche Spieler verständlich sind und von den meisten Fachhändlern angeboten werden. Zudem erscheinen die meisten US-CDs in den nächsten Monaten in unveränderten PAL-Versionen auch in Deutschland.

Was Qualität und Quantität der Software angeht, hat das Mega CD noch klar die Nase vorne. Selbst wenn man nur die im englisch- oder deutschprachigen Raum erhältlichen CD-Spiele zählt (und damit Dutzende Japano-Rollen- und Strategiespiele unberücksichtigt läßt), haben Besitzer dieser Hardware keinen Grund zur Klage: Auf CD erschienen sind Action- und Sportspiele, Adventures und Jump'n'Runs, sowie (bisher nur in den USA) Rollen- und Strategiespiele.

Das 3DO hatte Software-mäßig einen recht guten Start, sodaß wir bis zur Deutschlandpremiere zum Jahreswechsel zirka 70 fertiggestellte Spiele und Entertainment-Programme erwarten. Für das CDi, seit etwa drei Jahren auf dem Markt, gibt's noch ein paar CDs mehr, aber leider nur wenige Spielspaß-Knüller.

Die in diesem Diagramm verwendeten Farben findet Ihr auch auf den folgenden Seiten. Die Minderheiten Genres Rollenspiel, Adventures und Action-Adventures haben wir unter der Farbe hellblau zusammengefaßt. Die Farbe Lila (Strategiespiele, Simulationen und Tüfteleien) vereinigen ebenfalls recht unterschiedliche Spiele: Und zwar alle Titel, in denen Ihr viel nachdenken, aber kaum reagieren oder ballern müßt.

Mega CD ab Seite 58 ■ CDi ab Seite 62 ■ 3DO Seite 64

MEGA CD A – J

Afterburner 3

Sogar die Master-System-Version ist besser: Die Mega-CD-Fähigkeiten werden ignoriert, 3D-Ballerei und Intro sind völlig mißlungen.

CSK/SEGA	JAPAN 1992

★

Ax 101



Weniger Spiel als Grafikdemo: Nette, aber rucklige Grafikeffekte und kaum Interaktion. Ihr steuert nur das Fadenkreuz, habt also keinen Einfluß auf die Flugroute. 41% in MAN!AC 6/94.

SEGA	JAPAN, 1994

★★

Batman Returns

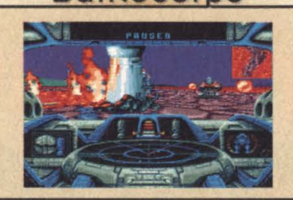


Grafisch und spielerisch verpatzte Plattform-Levels (bekannt aus der Modul-Version), aber brillante Rennabschnitte im Batmobil. Tolle Musik, höllischer Schwierigkeitsgrad.

SEGA	USA, 1993

★★★

Battlecorps



Effektgeladenes 3D-Spektakel um raketenspeiende Kampfroboter. Hart und spannend, fordert neben Eurem Ballerfinger auch taktisches Kalkül. 82% in MAN!AC 8/94.

CORE/SEGA	GB, 1994

★★★★

Beast 2



Überarbeitete Version des Fast-Klassikers ("Shadow of the Beast 2" für Commodore Amiga): Knobeln, hüpfen, schlagen - die Action zu schwer, die Rätsel hingegen zu primitv. 61% in MAN!AC 8/94.

PSYGNOSIS/SONY	GB, 1994

★★

Bill Walsh Football

Neuer Sound und Videoclips mit dem prominenten College-Coach Walsh sind die einzigen Veränderungen zum gelungenen Modul-Original. 82% in MAN!AC 4/94.

ELECTRONIC ARTS	USA, 1994

★★★★

Black Hole Assault

Prügelei mit Alien-Robotern. Gute Musik, mittelmäßige Grafik, schwache Steuerung und eine versteckte "Pong"-Variante. Fortsetzung von "Heavy Nova".

MICRONET	JAPAN, 1992

★★

Chuck Rock



Unterhaltsames Steinzeit-Jump'n'Run. Im Vergleich zum Modul verbesserte Musik, ein respektloses Intro und sieben neue Abschnitte. Ursprünglich eine Umsetzung des gleichnamigen Amiga-Spiels.

CORE/SONY	GB, 1992

★★★

Cliffhanger

Lahmes Modulspiel, das durch zusätzliche 3D-Sequenzen (Snowboard), CD-Soundtrack und Filmsequenzen verbessert wurde. 54% in MAN!AC 3/94.

SONY	USA, 1994

★★

Cobra Command



Originaltitel "Thunderstorm FX": Aufregendes Zeichentrickspektakel mit zehn Levels, sprechendem Co-Piloten und donnernder Soundkulisse. Macht trotz der eingeschränkten Steuerung Spaß.

WOLFTEAM	JAPAN, 1992

★★★★

Dark Wizard

Umstrittenes Strategiespiel mit 8-Bit-Grafik, nerviger Benutzerführung und zahlreichen Ladepausen. 36% in MAN!AC 6/94.

SEGA	J/USA, 1992/1994

★★

Double Switch



Verkomplizierter "Spiel-Film" mit interessanten Darstellern (u.a. Corey Haim & Deborah "Blondie" Harry). Technisch besser, aber spielerisch schlechter als "Night Trap". 53% in MAN!AC 3/94.

DIGITAL PICTURES	USA, 1993

★★

Dragon's Lair

Trotz grober Grafik eine perfekte Umsetzung des Laserdisc-Automaten, der schon vor zehn Jahren kaum Spieltiefe hatte. 42% in MAN!AC 7/94.

READYSOFT	USA/CAN, 1994

★★

Dracula

Einfältiges Simpel-Spiel mit eindrucksvoller Grafik und interssanten Kameraeinstellungen aus dem Grafik-Computer. 38% in MAN!AC 1/94

SONY	GB, 1993

★

Dracula Unleashed



"Sherlock Holmes: Consulting Detective"-ähnliches Live-Video-Adventure mit prachtvollen Optiken und peinlichen Rätseln: Abenteurer sei wachsam! 46% in MAN!AC 3/94.

VIACOM	USA, 1994

★★

Dune



Weder Staub noch Spice: Grafisch und akustisch verspieltes Strategie-Adventure, mit etlichen Längen, an denen nicht nur die Ladezeiten schuld sind. 66% in MAN!AC 2/94.

VIRGIN	F, 1993

★★

Ecco the Dolphin

Berauschende CD-Musik, neue Soundeffekte und ein versteckter FMV-Lehrfilm über Delphine sind die Änderungen gegenüber dem meditativen Geschicklichkeits-Abenteuer auf Modul.

SEGA	UNGARN/USA, 1993

★★★

Final Fight



Pixelgenaue Umsetzungen des Capcom-Automaten mit verbesserter Musik und Time-Attack-Modus. Große Sprites, Soundeffekte von CD und Prügeln satt für zwei Spieler. Ein fast perfekter Prügel-Scroller.

SEGA	JAPAN, 1993

★★★★

Heart of the Alien

"Another World"-Remake und ein neues Spiel: Fesselnder CD-Doppelpack für ausgekochte Geschicklichkeitsprofis. Hoher Frustfaktor! 80% in MAN!AC 8/94.

VIRGIN	F, 1994

★★★★

Heavenly Symphony



Traumhaft realistische Formel-1-Simulation mit vielen Video-Einspielungen der Saison 1993. Hervorragend präsentiert, unglaublich schwer & wahnsinnig fesselnd. 88% in MAN!AC 7/94.

FUJI/SEGA	J/USA, 1994

★★★★★

Hook

Farbenfrohes Jump'n'Run mit klassischem Filmsoundtrack. Viele Levels, in denen aber nicht allzuviel Aufregendes passiert. 65% in MAN!AC 12/93.

SONY	J/GB, 1993

★★★

Jaguar XJ220

3D-Rennspiel für zwei Spieler mit taktischen Spielmodi, eindrucksvoll zoomender Randbebauung.und Streckeneditor. Bremst im Zwei-Spieler-Modus etwas ab.

CORE/JVC	GB, 1993

★★★

Joe Montana's NFL

Spielerisch Hausmannskost, grafisch Gourmet: Football mit einem sprechendem Joe, grandioser 3D-Optik und NFL-Ligamodus. 74% in MAN!AC 1/94.

SEGA	USA, 1993

★★★

Jurassic Park

Nicht besonders komplex, aber atmosphärisch beeindruckend: Computergrafik- und Realfilm-Adventure für Saurierfans. 70% in MAN!AC 3/94.

SEGA	USA, 1994

★★★

Lunar the Silver Star



Schwert & Zauberei auf zwei Kontinenten: Prächtiges Fantasy-Rollenspiel für alle Altersklassen. Mit sympathischen Helden & wunderschöner Musik.
86% in MAN!AC 3/94.

GAME ARTS | J/USA, 1992/93

★★★★★

Mad Dog McCree

Video-Western: Die grobkörnige Digi-Grafik vermiest den Spaß an dieser bleihaltigen Automatenumsetzung.
36% in MAN!AC 3/94.

AMERICAN LASER | USA, 1991/94

★

Make My Video

Ihr werdet zum Videoclip-Regisseur und schneidet das Ton- und Bildmaterial bekannter Bands. 4 Teile (Kriss Kross, Marky Mark, C&C, INXS) sind erschienen.

SEGA | USA, 1993

★★

Mansion of the Hidden Souls



Auf den Spuren von "7th Guest": Grafikadventure mit gruseliger Atmosphäre, spielerisch simpel, optisch trotz starker Pixelung sehr stilvoll, Fortsetzung kommt für Saturn. 55% in MAN!AC 5/95.

SEGA | JAPAN, 1994

★★

Microcosm

Silicon-Graphics-Entwicklungssysteme und CD-Speicherplatz machten dieses 3D-Ballerspiel in phantastischer Kulisse möglich. 75% in MAN!AC 3/94.

PSYGNOSIS/SONY | GB, 1993/94

★★★

Monkey Island



"Secret of...": Eines der besten Grafik-Adventures: Nachwuchspirat sucht nach Ruhm, Reichtum und Liebe. Nette Musik, viel Wortwitz und gute Hollywood-Dramaturgie. Trotz Ladezeiten 87% in MAN!AC 1/94.

LUCASARTS/JVC | USA, 1993

★★★★★

Mortal Kombat

Rave-Video zur Einstimmung, Automaten-Sounds und gesteigerte Geschwindigkeit: Die Edel-Variante des Hardcore-Beat'em-Ups. 78% in MAN!AC 7/94.

ACCLAIM | USA, 1994

★★★

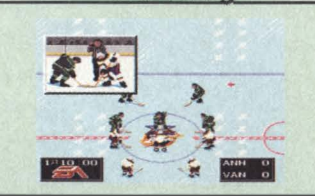
NFL Greatest

Gelungenes und professionell präsentiertes Strategie-Football für Experten, leider aber mit miesen Video-Einspielungen. 67% in MAN!AC 4/94.

SEGA | USA, 1994

★★★

NHL Hockey 94



Luxus-Variante der besten Sportspielserie der Weit: Viel FMV-Drumherum & toller CD-Soundtrack sind die Ergänzungen zur Modul-Variante.
89% in MAN!AC 3/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★★

Powermonger

Lange Ladezeiten und katastrophale Benutzerführung vermiesen den Spaß an einer komplexen Fantasy-Strategiesimulation. 63% in MAN!AC 5/95.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1994

★★

Prince of Persia

Endloses Intro, mittelmäßige Grafik und frustrierende Steuerung: Das Labyrinth des Großwesirs ist auf dem Mega CD besonders grausam.

JVC | JAPAN, 1992

★★

Prize Fighter



Umstrittenes, aber in jedem Fall atmosphärisch überzeugendes Boxspektakel gegen echte Schauspieler in einfarbigem FMV. Auch spielerisch ansprechend.
70% in MAN!AC 2/94.

SEGA | USA, 1993

★★★

Racing Aces

Miese 3-D-Fliegerei: Das langweilige Spielprinzip befindet sich mit Primitiv-Grafik und trüben Soundeffekten in bester Gesellschaft. 31% in MAN!AC 4/94.

SEGA | USA, 1994

★

Revenge of the Ninja

Simpler Reaktionstest mit netter Fernost-Handlung. Zeichentrick-Action in der Machart von "Time Gal" und "Road Avenger". 51% in MAN!AC 6/95.

RENOVATION | JAPAN, 1994

★★

Rise of the Dragon



Ungewöhnliches Kriminaladventure im Drogenmilieu der Zukunft: Spannend, aber nicht besonders schwer, recht kurz, aber trotzdem mit spielerischen Längen.
71% in MAN!AC 8/94.

DYNAMIX/SIERRA | USA, 1994

★★★

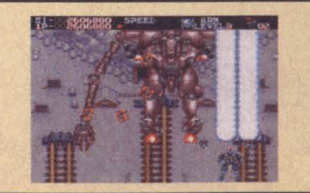
Road Avenger

Brachiales Zeichentrickspiel. Auf Highways, in Hotel-Lobbys und in Kanälen jagt Ihr im frisierten Sportwagen die ebenfalls motorisierten Verbrecher.

WOLFTEAM | JAPAN, 1993

★★

Robo Aleste



Erste Mega-CD der Ballerspiei-Zauberer von Compile. Tolle Effekte (Zooming und verlaufender Hintergrund), aber viel Gellacker. Solider Vertikai-Scroller mit ausgeklügeltem Waffensystem.

COMPILE | JAPAN, 1992

★★★

Sensible Soccer

Spielerisch ausgefeilte Action-Kickerei, die das Medium CD kaum ausnützt. Neue Soundkulisse, Modul-bewährter Spielablauf. 86% in MAN!AC 8/94.

SONY | GB, 1994

★★★★

Sewer Shark



Reallilm-Ballerei mit Hollywood-reifem Vorspann und toller Präsentation. Nach einer halben Stunde dämmert's dem Spieler jedoch, daß außer dumpfem Tunneigerase nichts mehr kommt.

SONY | USA, 1992

★★

Sherlock Holmes



"...Consulting Detective 1&2". Ruhige Kriminal-Adventures (basierend auf einem englischen "Pen & Paper"-Spiel) mit Reallilmsequenzen. Löst je drei Fälle im viktorianischen London – nichts für Actionfans!

ICOM/SEGA | USA, 1992

★★

Silpheed



Baller-Feeling der 80er trifft moderne Polygongrafik: Hektische Action mit bombastischen Intros und Hintergründen – ein Spiel, das sich jeder Actionfan mal ansehen sollte. 80% in MAN!AC 11/93.

SEGA | JAPAN, 1993

★★★★

Sol Feace

Das erste Mega CD-Spiel: Horizontal-Scroller mit verblüffender Armut an Ideen. Auch technisch schlecht. Immerhin zwei nette Intros und ein guter letzter Level.

WOLFTEAM | JAPAN, 1991

★★

Son of Chuck

Auch "Chuck Rock 2". Kurzweiliges Stein-zeit-Jump'n'Run mit Trickfilm-Intro, vielen Effekten und wenigen Neuerungen zur Modul-Variante. 74% in MAN!AC 2/94.

CORE/SEGA | GB, 1993

★★★

Sonic CD



Rasant-verdrehtes Jump'n'Run ohne Grübel- und Verschaufpause. Für die USA wurde der Techno-Soundtrack mit "Mainstream"-Musik von Spencer Nilsen ersetzt. 78% in MAN!AC 12/93.

SEGA | J/USA, 1993/1994

★★★

Spiderman vs. Kingpin

Play it again, Spidey: Das hausbackene Modul gleichen Namens wurde mit Zeichentrick zum Level-reichem CD-Titel aufgeblasen. 50% in MAN!AC 1/94.

SEGA | USA, 1993

★★

MEGA CD S - Z

Stellar Fire



Rasante Polygon-Ballerei: Ein überholtes Spielprinzip ("Battlezone", "Nova 9"), das optisch gut in Szene gesetzt wurde, aber trotzdem schnell langweilt. 57% in MAN!AC 2/94.

DYNAMIX	USA, 1993

★★

Terminator

Filmnah umgesetztes Actionspiel mit guter Grafik und toller Musik. Horizontal scrollende Plattform-Welten und stählerne Feinde. 68% in MAN!AC 4/94.

VIRGIN	USA, 1993

★★★

Third World War

Katastrophen, Korruption und Größenwahn: Ein überladenes Strategiespiel jenseits des guten Geschmacks. 55% in MAN!AC 5/94.

MICRONET/EXTREME	J/USA, 1993

★★

Thunderhawk

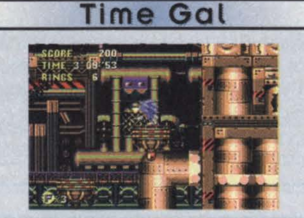


Mega-CD-Meilenstein: 3D-Actionspektakel der Spitzenklasse, perfektes Helikopter Fluggefühl und zahllose Missionen. Mit deutscher Sprachausgabe. 85% in MAN!AC 11/93.

CORE/SEGA	GB, 1993

★★★★★

Time Gal



Witziger Zeichentrick-Reaktionstest mit nettem Japano-Mädel in der Zeitfalle. Nicht ganz so packend und ausgeklügelt wie "Cobra Command". Außerdem ist's nach zwei Stunden durchgespielt.

WOLFTEAM	JAPAN, 1992

★★★

Tomcat Alley



Ballern jenseits der Schallmauer: Geradliniges, aber packendes Fliegerdrama mit einer perfekten Mischung aus Realfilm, Tricksequenzen und CD-Sound. 78% in MAN!AC 4/94.

SEGA	USA, 1994

★★★

Vay



Mech-Science-Fiction meets Fantasy: Spannendes Japano-Rollenspiel mit tonnenweise Monstern und geradliniger Story. Englische Version von Working Designs. 80% in MAN!AC 5/94.

SIMS	J/USA, 1993/94

★★★★

Wing Commander



Spannendes Weltraumdrama mit allen CD-Vorzügen: Sprachausgabe, orchestraler Soundtrack und komplexe Missionsstruktur. Etwas schwächer als die PC-Version von 1990. 70% in MAN!AC 5/95.

SEGA	JAPAN, 1994

★★★

Wolfchild

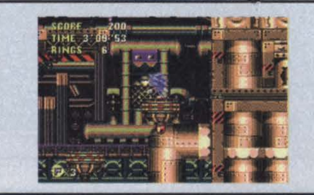


In allen Belangen durchschnittliches Action-Jump'n'Run, trotzdem irgendwie spaßig und motivierend. Eine Umsetzung des gleichnamigen Computerspiels der "Thunderhawk"-Erfinder Core Design.

JVC	GB, 1992

★★

Wonder Dog



Kleines Juwel: Witz-Jump'n'Run mit Plüschtier-Charme, poppigen Welten, unzähligen Geheimräumen und einer Hundertschaft skurriler Feinde. Fantastische Musik & zuckersüßes Intro.

JVC	GB, 1992

★★★

WWF Rage in the Cage

Wrestling de Luxe: Die hervorragende Präsentation veredelt das gewohnt gute Acclaim-Wrestling. Mit neuer Spielvariante im Stahlkäfig. 78% in MAN!AC 3/94.

ACCLAIM	USA, 1994

★★★

Willy Beamish

"Adventures of...". Langatmiges Lern-Adventure (PC-Umsetzung) mit schöner Grafik und endlosen Ladezeiten. Englische Texte.

DYNAMIX	USA, 1993

★★

Redaktions-Hits: Die MAN!AC CD-Top 5

Soviele CDs, so wenig Zeit: Die persönlichen Top 5 der sechs MAN!ACs verraten Euch, welche CD-Spiele Ihr Euch keinesfalls entgehen lassen solltet.

Andreas Knauf

1. NHL Hockey 94 (Mega CD)
2. Shock Wave (3DO)
3. Cobra Command (Mega CD)
4. Night Trap (3DO)
5. Super Wing Commander (3DO)



Winnie Forster

1. Lunar the Silver Star (Mega CD)
2. Space Ace (CDi)
3. Cobra Command (Mega CD)
4. Super Wing Commander (3DO)
5. Silpheed (Mega CD)



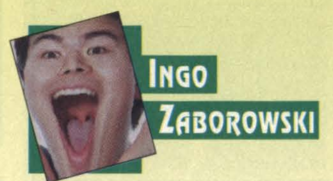
Oliver Ehrle

1. Space Ace (CDi)
2. Lunar the Silver Star (Mega CD)
3. Total Eclipse (3DO)
4. Thunderhawk (Mega CD)
5. Vay (Mega CD)



Martin Gaksch

1. Cobra Command (Mega CD)
2. Night Trap (Mega CD/3DO)
3. Silpheed (Mega CD)
4. Voyeur (CDi)
5. Total Eclipse (3DO)



Ingo Zaborowski

1. Cobra Command (Mega CD)
2. Thunderhawk (Mega CD)
3. John Madden NFL (3DO)
4. Heavenly Symphony (Mega CD)
5. Monkey Island (Mega CD)



Heinrich Lenhardt

1. NHL Hockey 94 (Mega CD)
2. Super Wing Commander (3DO)
3. FIFA Soccer (Mega CD)
4. John Madden NFL (3DO)
5. Wonderdog (Mega CD)



Ich will mehr!
Testen Sie jetzt CDi – das neue Magazin zum CD-System des nächsten Jahrtausends. Sichern Sie sich die nächsten vier Ausgaben zum Superpreis im Miniabo!
CDi – Das neue Magazin zur neuen CD-Technik. CDi zeigt Ihnen, was Sie mit dem revolutionären CDi-Player alles erleben können: Spielfilme auf CD, Videospiele der neuen Generation, Photo-CDs zum Sehen und Staunen, sowie interaktives Lernen und Erleben für die ganze Familie – und natürlich alle Audio-CDs.
Seien Sie von Anfang an dabei, wenn der Video- und Musik-Markt in ein neues Zeitalter aufbricht.
Sichern Sie sich deshalb gleich heute noch die erste Ausgabe von CDi. Oder noch besser: Das Miniabo mit den nächsten vier Ausgaben zum Superpreis von insgesamt nur DM 19,80.
Mit Demo-CDi!
CDi
FILME • SPIELE • MULTIMEDIA • MUSIK
DM 6,– 1/94 • Juni / Juli
7th Guest
Interaktives Gruselabenteuer mit Digital-Video
Gewinnen Sie einen CDi-Player mit MPEG-Modul
REPORT: Music Machine
Test: Worlds of Rhythm King
20 Seiten Sonderteil
MIT PHILIPS DEMO-CDi
Digital Video
ALLE FILME, MUSIKVIDEOS UND SPIELE
Ja, ich möchte das neue CDi-Magazin näher kennenlernen!
❑ Bitte schicken Sie mir die erste Ausgabe von CDi (Erscheinen am 22. Juni 94) für DM 6,– frei Haus.
❑ Bitte schicken Sie mir die ersten vier Ausgaben von CDi (Juni, August, Oktober, Dezember '94) im Mini-Abonnement für zusammen nur DM 19,80 frei Haus.
Coupon bitte ausschneiden und einsenden an:
Motor-Presse Stuttgart, Frau Schöneck, Postfach, 70162 Stuttgart.
Oder Blitzanforderung per Telefon 0711/ 182 17 20 oder Fax 0711/ 182 17 56 (Bitte Bankverbindung angeben).
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Datum, Unterschrift
Zahlungswunsch: ❑ Per Bankeinzug ❑ Mit beiliegendem Euroscheck
Konto-Nr., BLZ
Bank
Vertrauens-Garantie:
Dieser Auftrag kann schriftlich bei der Motor-Presse Stuttgart, CDi-Aboservice, Frau Schöneck, Postfach, 70162 Stuttgart, innerhalb von 10 Tagen nach Eingang dieser Karte beim Aboservice widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.
Datum, Unterschrift
GP 94

CD-I

Alien Gate



Kümmerliches Ballerspiel mit hohem Schwierigkeitsgrad, unverständlichen Ladezeiten und kleinem Bildauschnitt. Außerdem werdet Ihr nach jedem Game Overschallend ausgelacht...Frech!

SPC/PHILIPS	HOL, 1993

★

Backgammon

Digitales Backgammon mit überflüssigem Grafik-Schnickschnack, drei adeligen Gegnern (Anfänger, Mittelmaß und Experte) und klassischer Musik.

CAPITOL/PHILIPS	USA, 1991

keine Wertung

Caesar's World of Boxing



Basiert auf dem 80er-Jahre-Computerspiel "TV Sports Boxing" von Cinemaware. Aufwendiges Drumherum mit viel Digital-Video-Optiken, aber tasche Simulation des Boxkampfes.

PHILIPS	USA, 1993

★★

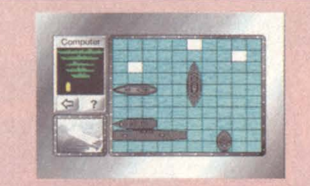
Caesar's W. o. Gambling

Glückspiel-Parade mit Las Vegas Flair - kein MAN!AC hat's bisher gespielt.

PHILIPS	USA, 1993

keine Wertung

Battleship



Schiffe versenken digital. Primitive Vorschul-Grafik, aber kleine Schwarz-Weiß-Filmeinspielungen bei jedem Schuß und entsprechend martialische Soundeffekte. Nicht gerade progressiv...

CAPITOL/PHILIPS	USA, 1991

★

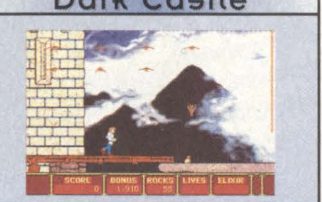
CD Shoot

Tontaubenschießen vor verschiedenen Landschaftsfotos. Fünf verschiedene Disziplinen inklusive Englischer Skeet und Olympischer Trap.

EAGLE VISION/PHILIPS	USA, 1992

★

Dark Castle



CD-Version des primitiven Computerspiel-Jump'n'Runs. Mickrige Grafik, ein paar geschmacklose Einfälle und der unfaire Schwierigkeitsgrad verbinden sich zu einem miesen Geschicklichkeitstest.

SILICON BEACH/AIM	USA, 1991

★

Dragon's Lair



Die authentischste Variante unter den ungezählten Heimversionen dieses Fantasy-Klassikers. Dank Digital Video grafisch besser als auf 3DO, PC und Mega CD, spielerisch aber identisch.

SUPER CLUB/PHILIPS	USA/HOL, 1994

★★★

Hotel Mario



Simples Jump'n'Run mit Mario als Hauptdarsteller: Der Nintendo-Protagonist durchhüpft rund 80 bildschirmgroße Levels, sammelt Goldmünzen und sehnt sich nach Abwechslung.

PHILIPS	USA, 1994

★★

Defender of the Crown

Robin Hood meets Risiko: Akustisch luxuriöse Umsetzung des 80er-Jahre Strategiespiels. Unkompliziert, mit menschlichen Mitspielern ganz unterhaltsam.

PHILIPS	USA, 1992

★★

Inca





Esoterisch angehauchtes Rätsel-Adventure mit 3D-Actionsequenzen und deutscher Sprachausgabe. Wirkt trotz des grafischen und akustischen Aufwandes ziemlich zusammengeschustert.

COKTEL VISION	F, 1993

★★★

International Tennis



Ansprechende Tennissimulation aus französischer Produktion: Gute Präsentation, nervige Steuerung und wenig Abwechslung. Neuerdings auch als Zwei-Spieler-Variante im Handel.

INFOGRAMES	F, 1992

★★★

Kether

Mischung aus 3D-Action, simplen Denkspielaufgaben und Labyrinth-Erforschung. Grafisch nett bis aufregend, spielerisch mit vielen Durchhängern.

INFOGRAMES	F, 1994

★★

Laser Lords

Lächerliches Action-Adventure für Kleinkinder. Massig Sprachausgabe in Deutsch, aber bescheuerte Benutzerführung und miese Grafik.

SPINNAKER	USA, 1992

★

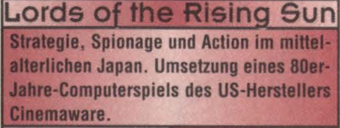
Link

"Die Fratzen des Bösen": Wie die Nintendo-Vorbilder als Action-Adventure angelegt, aber mit ideenlosen Rätseln und nerviger Action dank mieser Steuerung. Aber: Grandiose Zeichentrick-Szenen.

ANIMATION MAGIC	USA, 1993

★★

Lords of the Rising Sun

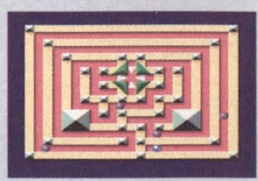


Strategie, Spionage und Action im mittelalterlichen Japan. Umsetzung eines 80er-Jahre-Computerspiels des US-Herstellers Cinemaware.

PHILIPS	USA, 1993

★★

MegaMaze



Steuert eine Kugel durch verschiedene Labyrinthe, in denen auch Killerbälle all Euren Bewegungen folgen. Grafisch primitiv, spielerisch monoton bis nervig.

POLYMEDIA	HOL, 1994

★★

Palm Springs Open

Eines der ersten CDi-Spiele: Grafisch wunderschöne Golfsimulation mit deutschsprachigem Kommentar. Spielerisch simpel, dennoch empfehlenswert.

PHILIPS	USA, 1992

★★★

Pinball

Vier Flippertische, einer übler als der andere. Auch die Steuerung ist mies, da die Feuerknöpfe nicht neben-, sondern übereinander plaziert sind. Nur der Sound wirkt halbwegs professionell.

CAPITOL	USA, 1992

★

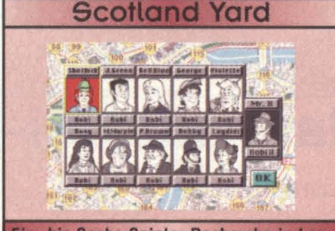
Sargon Chess

Umsetzung des Schachspiel-Klassikers: Nicht besonders spielstark, simple Grafik. Aufgrund fehlender Alternativen für Schachfans dennoch empfehlenswert.

PHILIPS	1992

★★

Scotland Yard



Ein- bis Sechs-Spieler Recherche in London. Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels aus dem Hause Ravensburger.

AVM/PHILIPS	D, 1993

★★

Power Hitter



Baseball mit Major-League-Pitchern und realer Grafik. Spielerisch jedoch kümmerlich: Wurf einschätzen, auf Knopf drücken – das war´s. Keine Taktik, kein Konzept.

FATHOM/PHILIPS	USA, 1993

★

Space Ace



Man kann es lieben oder hassen: Die MPEG-Version ist die schönste Umsetzung des klassischen Zeichentrickautomaten. Viel Grafik, Sprachausgabe und Sound, aber wenig Interaktion.

SUPER CLUB/PHILIPS | F/USA, 1993

★★★

Striker Pro

Glücklose Adaption der erfolgsverwöhnten Fußballsimulation. Vogelperspektive statt 3D-Grafik, üble Steuerung und enttäuschende Präsentation. Mit Zwei-Spieler-Modus.

RAGE/PHILIPS | GB, 1994

★★

7th Guest

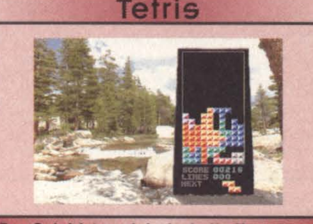


Makabere Rätsel in der Spukvilla. Tolle (vorberechnete) 3D-Grafik, super Musik, aber nur geringe Eingriffsmöglichkeiten. Dank Digital-Video-Optiken noch schöner als die PC-Version.

VIRGIN/PHILIPS | USA, 1994

★★★

Tetris

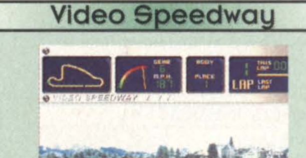


Das Spiel ist genial, doch die Umsetzung ein schlechter Scherz. Da Ihr zwei der ungünstig angeordneten CDi-Feuerknöpfe benötigt, kommt Ihr ständig durcheinander. Ohne Zwei-Spieler-Modus.

PHILIPS | USA, 1992

★★★★

Video Speedway



Rennspiel-Katastrophe mit jämmerlich knisterndem Motorengeräusch und langweiliger Grafik, lächerlichen Optionen und verhunzter Steuerung.

ISG | USA, 1992

★

Voyeur



CD-Seifenoper mit Hitchcock-Touch: Ihr spioniert in den Privatangelegenheiten einer angesehenen Politiker-Familie, um einen Verbrecher zu überführen. Mit einer Prise Sex und famoser FMV-Grafik.

PHILIPS | USA, 1993

★★★

Zelda



"Der Zauberstab von Gamelon". Das gleiche Spielkonzept wie bei "Link" mit denselben Problemen. Sehenswert sind die Zeichentrick-Sequenzen mit deutscher Sprachausgabe.

ANIMATION MAGIC | USA, 1993

★★

Zombie Dinos



Hmmgrpfl: "Unschuldige" FMV-Dinos, "Harry der Häscher" und ein "außeridisches Klumphirn" in einem kindlichen Abenteuerspiel. Ist das die Zukunft der Lernsoftware?

PHILIPS | USA, 1992

★★

3DO

Battlechess
3D-Schach mit Monty-Python-Humor: Köpfe rollen, Gliedmaßen werden abgetrennt, Spielfiguren vom Brett gebeamt. In Deutschland sind die Computer-Versionen indiziert.

INTERPLAY | USA, 1994

keine Wertung

Crash'n'Burn


Das optisch tolle Autorennen mit wahnwitzigen Asphalt-Kursen durch Wüste, Gebirge und Großstadt liegt jedem 3DO bei. Leider gibt's keinen Zwei-Spieler-Modus und nur dürftige Soundeffekte.

CRYSTAL DYNAMICS | USA, 1993

★★★

Doktor Hauzer


Gruseliges Grafik-Adventure mit 3D-Spielfigur. Musikalisch und optisch besser als das französische Vorbild "Alone in the Dark" (für PC), aber dramaturgisch etwas schwächer. 75% in MAN!AC 8/94.

RIVERHILL | JAPAN, 1994

★★★

Cowboy Casino
Schwachsinniges Pokerspiel mit 8-Bit-Grafik. Will dank beiliegendem "Lernen Sie Poker spielen"-Büchlein Lerneffekt vortäuschen. 13% in MAN!AC 7/94.

INTELLIPLAY | USA, 1994

★

Dragon's Lair


Laser-Oldie auf dem 3DO. Optisch recht authentische Umsetzung des bahnbrechenden Zeichentrick-Automaten. Ab und zu dürft Ihr laufen, springen und mit dem Schwert fuchteln.

READYSOFT | USA/CAN, 1994

★★★

Horde, The
Angriff der "Hordlinge": Strategische Planung und blutige Waffengänge im Mittelalter, eingebettet in einen FMV-Kostümfilm. 73% in MAN!AC 5/94.

CRYSTAL DYNAMICS | GB, 1994

★★★

Incredible Machine
Packendes Tüftler-Spiel um wahnwitzige Mechanismen und furiose Kettenreaktionen. Putzige Mini-Grafik, aber riesiger Spielwitz.

DYNAMIX | USA, 1994

★★★★

Jurassic Park


Dicke Enttäuschung aus Hollywood: Lustlos zusammengeschusterte Baller-, Geschicklichkeits- und Orientierungs-Sequenzen mit leinwandgeprüften Dinosauriern. 28% in MAN!AC 7/94.

UNIVERSAL | USA, 1994

★

Lemmings
Ungeschlagene Chaos-Tüftelei um hundert tolpatschige Lemminge. Gemeine Fallen, knackige Hürden und großartiges Intro. 87% in MAN!AC 3/94.

PSYGNOSIS | GB, 1993

★★★★★

Mad Dog McCree
Spielerisch belanglose Zielkreuz-Action: Grafisch etwas schlechter als in der Spielhalle. Stark indizierungsgefährdet.

AMERICAN LASER | USA, 1993

★★

Microcosm
Die lineare 3D-Ballerei sieht besser aus als auf dem Mega CD (Zwischensequenzen), hat spielerisch aber etwas weniger zu bieten (keine Extrawaffen).

PSYGNOSIS | GB, 1994

★★

Madden NFL
Richtungsweisende American-Football-Simulation mit perfekten Zooms und hervorragender Spielbarkeit.
87% in MAN!AC 5/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1994

★★★★★

Monster Manor


3D-Geisterjagd im "Castle Wolfenstein"-Stil. Flotte Grafik, intelligent gestaltete Levels und haarsträubend abgedrehte Musik-Begleitung. Rasanter und witziger als "Tetsujin": 73% in MAN!AC 3/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1994

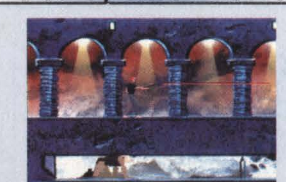
★★★

Night Trap


Vampire gegen Teenie-Mädchen: Taktischer Full-Motion-Video-Einsatz, um eine Party-Gesellschaft vor außerirdischen Vampiren zu retten. Optisch besser als auf dem Mega CD. 71% in MAN!AC 3/94.

DIGITAL PICTURES | USA, 1994

★★★

Out of this World


Auch "Another World". Die schönste Version des Geschicklichkeits-Abenteuers. Bugsiert Euer Polygon-Männchen durch eine fallengespickte Alien-Welt.
78% in MAN!AC 8/94.

INTERPLAY | F/USA, 1994

★★★★

Pebble Beach Golf



Grafisch gute Version des Golfspiel-Klassikers, aber spielerisch im Vergleich zur Mega-Drive-Fassung weniger ausgereift. Einsteigerfreundlich, aber nur 18 Löcher. 74% in MAN!AC 5/94.

T&E/PANASONIC | J, 1994

★★★

Sewer Shark


Realfilm-Ballerei mit Hollywood-reifem Vorspann und toller Präsentation. Spielerisch dumpfes Tunnelgerase, das zumindest optisch etwas besser kommt als die Mega-CD-Version. 44% in MAN!AC 6/94.

SONY | USA, 1994

★★

Shockwave
Aliens halten die Erde besetzt: Unkompliziertes, aber teuflisch schweres 3D-Actionspiel mit viel Sprachausgabe und FMV-Drumherum.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1994

★★★

Super Wing Commander
Das beste "Wing Commander": Mit Sprache und Zwischensquenzen ausgestattetes 3D-Weltraumgeballere. Ihr steuert Kampf-Raumschiffe gegen tückische Alien-Kommandos. 81% in MAN!AC 6/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1994

★★★★

Tetsujin
Tolle Intros, nix dahinter: Lahm scrollendes 3D-Actionspiel mit japanischer Sprachausgabe und Text. Zu wenig Waffen, kaum Überraschungen. 38% in MAN!AC 8/94.

PANASONIC | JAPAN, 1994

★★

Total Eclipse


Ihr düst mit dem Zukunfts-Jäger durch zerklüftete Sternen-Canyons und schwer verteidigte Tunnels. Mächtig Feuerpower und erstaunliche grafische Effekte, aber kaum Abwechslung. 78% in MAN!AC 3/94.

CRYSTAL DYNAMICS | USA, 1994

★★★

Twisted
Skurrile Gameshow-Veräppelung mit vielen verrückten "Disziplinen", überdrehtem Moderator und eingeblendeten Werbeblöcken. 69% in MAN!AC 6/94.

3DO | USA, 1994

★★★

Ultraman Powered
Prügelei und 3D-Action um den japanischen Trash-Filmhelden: Mit Blitzschlag und Chemo-Kampfstoffen gegen Bösewichte. 40% in MAN!AC 7/94.

BANDAI | JAPAN, 1994

★★

Wacky Racers
Komisches Zeichentrick-Rennen aus dem Grafikcomputer: Ihr fahrt nicht selber, sondern wettet auf den Sieger. Die japanischen Adventure-Elemente bleiben unverständlich.

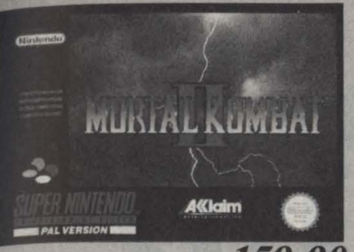
FUTURE PIRATES | JAPAN, 1994

keine Wertung

Who shot Johnny...
...Rock?" Noch mehr Film, noch weniger Spiel: Gangster-Shoot-Out im "Mad Dog McCree"-Stil. Diesmal ballert Ihr Euch durch die 30er Jahre.

AMERICAN LASER | USA, 1994

★★



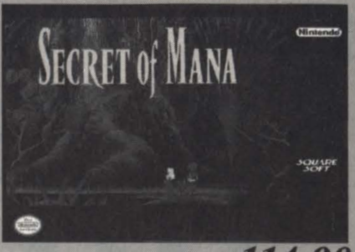
Mortal Kombat II dt **159.90**



Super SSF II us **149.90**



Stunt Race FX dt **119.90**



inkl. Spieleberater dt **114.90**

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Battlecorps CD dt	119.90
Castlevania dt	89.90
Combat Cars dt	99.90
Dschungelbuch dt	119.90
Dune CD dt	119.90
Dune II dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
FIFA-Soccer CD dt	119.90
Heart of the Alien CD us	109.90
Heimdall CD us	99.90
Hyperdunk dt	99.90
Marko´s Magic Football dt	124.90
NHL-Hockey´94 dt	119.90
NHL-Hockey´94 CD dt	99.90
Pete Sampras Tennis dt	119.90
Rebel Assault CD us	99.90
Shadowrun us	109.90
Soulstar CD dt	119.90
Super Street Fighter II us	139.90
Tomcat Alley CD dt	124.90
Vay CD us	109.90
Virtua Racing dt	188.00
Mega Drive II dt	199.00
Action Replay Pro II dt	99.90
US/JP-50/60Hz Adapter	39.90
CDX-Adapter	99.90
4-Player Adapter	59.90
6-Button-Joypad	39.90
RGB-Kabel für MD I/II	je 39.90
Umbau 50/60Hz MD I	39.90

SUPER NES

Titel	Preis
Art of Fighting dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Metal Marines dt	129.90
NHL-Hockey ´94 dt	109.90
Pac-Attack dt	119.90
Populous II dt	124.90
Skope mit 6 Spielen PAL	89.90
Saturday Slammasters us	139.90
Super Metroid dt	119.90
Wizadry V us	134.90
World Cup Striker dt	139.90
Super NES Powerstation dt inkl. 50/60Hz-Schaltung	299.00
Umbau 50/60Hz inkl. Schachtverlängerung & Garantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	79.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
- in Verbindung mit Umbau	29.90
6-Player Adapter Fire	59.90
Fire-SFX-50/60Hz-Adapter	39.90

NEO GEO

Titel	Preis
Grundgerät RGB oder PAL	599.00
Joyboard	119.00
Art of Fighting II	349.00
Fatal Fury Special	249.00
Samurai Shodown	329.00
Sidekicks II	389.00
Spin-Master	299.00
Top Hunter	369.00
World Heroes Jet	389.00

SNES-ANGEBOTE

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
Aladdin dt	66.00
Alien III dt	99.00
Battlecars	66.00
Battletoads dt	66.00
Bomberman dt	77.00
Boxing Legend us	77.00
Cacoma Knight us	44.00
Dracula dt	77.00
Flashback dt	66.00
Ghenghis Khan us	77.00
Hook dt	77.00
Jurassic Park dt	77.00
Kendo Rage us	44.00
Last Action Hero dt	44.00
Lock On us	55.00
Mario Allstars dt	44.00
Nobunaga´s Ambition us	77.00
Pocky & Rocky dt	44.00
Ren & Stimpy us	44.00
Rocky Rodent us	44.00
Starwing dt	55.00
Street Fighter II Turbo dt	77.00
Super Nova us	44.00
Super Putty dt	99.00
Terminator II dt	77.00
Tuff Enuff (Dead Dance!) us	44.00
Turn and Burn us	77.00
Turrican us	55.00
Turtles Tournament us	77.00
Wizard of Oz	44.00

MEGA DRIVE-ANGEBOTE

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
Aladdin dt	99.00
Another World dt	44.00
Baseball 2020	88.00
Blaster Master II us	11.00
Bubsy the Bobcat dt	44.00
Chakan us	22.00
Cliffhanger dt	55.00
Dracula dt	66.00
Fatal Fury dt	66.00
Flashback us	33.00
Final Fight CD us	33.00
General Chaos dt	66.00
Haunting us	22.00
Hook dt/us	44.00
Jaguar CD us	33.00
Landstalker us	33.00
Lemmings dt	55.00
Mazing Saga us	11.00
Microcosm CD dt	99.00
Ottifants dt	33.00
Racing Aces CD us	22.00
Robo Aleste CD dt	55.00
Son of Chuck	66.00
Sonic III us	77.00
Striders Return us	22.00
Time Gal CD dt	55.00
Virtual Pinball dt	55.00
WWF II Royal Rumble dt	77.00
WWF II CD dt	77.00
Zombies us	33.00

ANGEBOTE

0221 - 12 10 67 /68 /69

aRJay

JAGUAR

Titel	Preis
Grundgerät RGB	599.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

PANASONIC 3DO

Titel	Preis
Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele an Lager	

PHANTASYSPIELE

Titel	Preis
Shadowrun dt	65.00
Mers dt	69.90
Das Schwarze Auge dt	44.80
AD&D 2nd. Edition	38.00
Battletech dt	69.00
Star Wars dt	59.90

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren, Würfel und Zubehör.

ZEITUNGEN

Titel	Preis
Edge	18.00
Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00

Abo-Service für alle drei Magazine.

SATURN - PSX - NEO GEO CD

Selbstverständlich haben wir auch sofort nach Erscheinen die neuen Systeme für Sie im Programm.

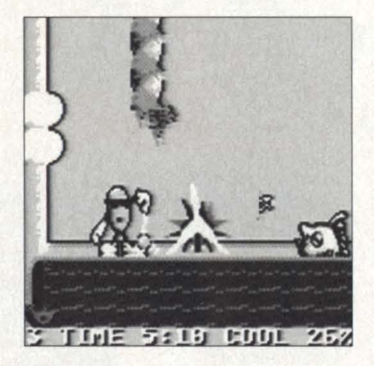
aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

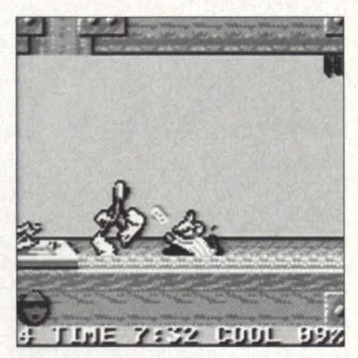
Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

Cool Spot



Wenn Ihr Cool Spot dumm rumstehen laßt, spielt er mit seinem Jojo.

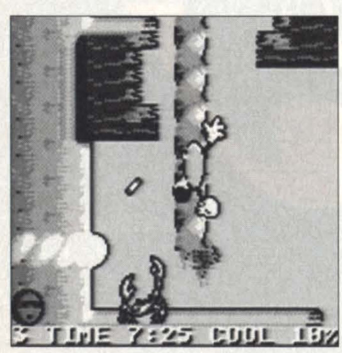


Diese Maus wirft mit Käse nach dem liebenswerten Hauptdarsteller

Cool Spot gehört zu den Typen der ganz coolen Sorte: Als seine Freunde, die Spots, entführt werden, macht er sich ganz alleine auf, die Kumpane aus ihren Käfigen zu befreien. Cool Spot – hauptberuflich Maskottchen der amerikanischen Limonade 7 Up – hat seine Spot-Geschosse dabei, mit denen er sich gegen allerlei uncoole Gegner verteidigt: Im ersten Level trifft der rote Kreis auf Krabben, Krebse und Libellen, später bekommt er's auch mit Bienen, Mäusen oder Spinnen zu tun. Spots Weg führt über die Sanddünen am Strand, die maroden Balken eines Piers und durch die Spielwarenberge in einem Spielzeuggeschäft. Am Ende jedes Levels erwartet Spot einer seiner Kumpels, den er nur befreien kann, wenn er vorher genug coole oder supercoole Spielchips gesammelt hat. Desweiteren findet Ihr ein cooles Glas, das von uncoolen Typen zurückgelassen wird – damit peppt Ihr Eure Lebensenergie auf. Extraleben und Bonus-Zeit gibt's ebenfalls. Cool Spot kann laufen und springen – hängen Ballons oder Blasen in der Luft, darf er sich auch mit ihrer Hilfe fortbewegen.



Der Levelaufbau ist mit dem der anderen Versionen identisch



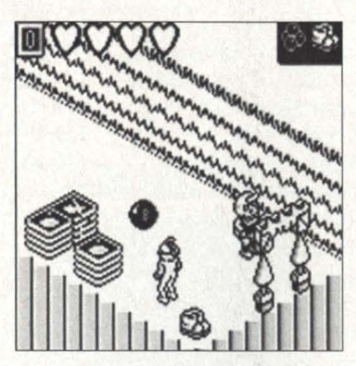
An Seilen klettert Ihr im zweiten Level Eurem entführten Freund entgegen

"Cool Spot" gehört zu den besseren Jump'n'Runs für den Game Boy. Die Levels wurden von den 16-Bit-Versionen übernommen, spielerisch hat sich ebenfalls nichts verändert. Scrolling und Grafik sind sehr gut gelungen – hier ruckt und verwischt nichts.

Wer auf witzige Jump'n'Runs steht, die reichlich Joypadgeschick fordern und trotz einiger Frust-Stellen bis zum letzten Level fesseln, sollte sich die Abenteuer des coolen Kreises zulegen – auch wenn er lieber Sprite statt 7-Up trinkt.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	VIRGIN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	76%

Monster Max



Hier ist Timing gefragt: Liegt die Zeitbombe richtig, läuft der Gegner hinein.



Im Informationsmenü bekommt Ihr unter anderem Euer Paßwort

3D-Spiele zählen auf dem Game Boy zu den Raritäten. "Monster Max" (entwickelt von Rare) ist einer der wenigen Helden, die sich auf Nintendos Hosentaschenkonsole in die dritte Dimension wagen. Max ist ein friedlicher Rockmusiker, der nur seine Instrumente liebt. Doch eines Tages bemächtigt sich der gemeine Tyrann Krond des Planeten und verbietet jede Musik. Das läßt sich Max nicht gefallen und zieht los, den fiesen Diktator zu stürzen:



In diesem Raum könnt Ihr den Roboter mit dem Joystick in der Mitte steuern



Mit dem Lift kommt Ihr nach bestandenen Prüfungen in den nächsten Level

Bevor er jedoch dem Unhold gegenübersteht, muß er neun Levels in der Mega-Helden-Akademie bestehen. In jedem Abschnitt hat er mehrere Missionen zu erfüllen, um mit dem verdienten Geld die nächste Stufe zu erreichen.

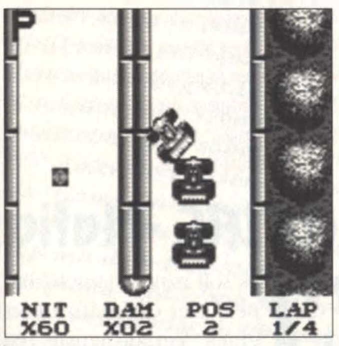
In verschiedenen Labyrinthen erhaltet Ihr als Max Aufträge: u.a. Gegenstände bergen oder Personen beseitigen. Dazu kämpft Ihr Euch durch eine Vielzahl von Räumen, in denen Ihr z.B. Blöcke verschieben oder sprengen müßt, um die nächste Türe zu erreichen. Ihr seid hauptsächlich damit beschäftigt, Gegenstände an der passenden Stelle zu benützen und im richtigen Augenblick von einem Absatz auf den nächsten zu springen. Dabei macht Euch der kleine Bildschirm des Game Boy zu schaffen: Oft verliert Ihr sinnlos ein Leben, da nicht zu erkennen war, ob Ihr noch einen Schritt in Richtung Abgrund wagen könnt oder nicht. Der schnell ansteigende Schwierigkeitsgrad und die Vielfalt der einzelnen Räume bieten trotzdem genug Motivation für mehrere Wochen. Via Paßwort könnt Ihr bei jeder Mission neu einsteigen. "Monster Max" ist ein Spiel für Tüftler, die über eine gehörige Portion Timing verfügen.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	TITUS
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	76%

Race Days



Im "4 Wheel Drive" erlebt Ihr das Rennen aus der Cockpit-Perspektive



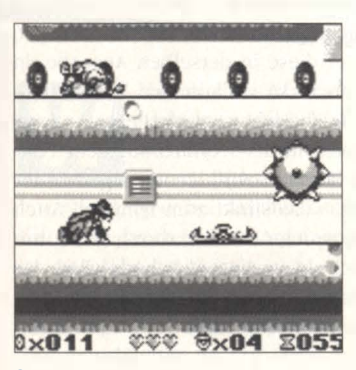
Spannende Fahrt mit Extraeinsatz: Gremlins "Dirty Racin'"

Zwei Rennspiele zum Preis von einem: "4 Wheel Drive" ist ein 3D-Jeep-Rennen, bei dem Ihr gegen 19 Konkurrenten oder einen menschlichen Gegner (via Link-Kabel) rast, "Dirty Racin´" verspricht dagegen spaßige Wettfahrten aus der Vogelperspektive. Ihr flitzt um Haarnadelkurven, gewinnt Preisgelder und kauft im Zubehörladen Power-Ups.

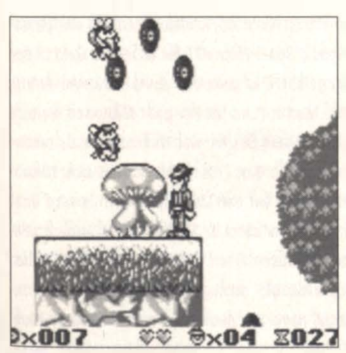
Beide Spiele gehören sicher nicht zur Spitzenklasse, als Doppelpack sind sie jedoch ein faires Angebot: 3D-Rennen leiden auf dem Game Boy naturgemäß unter technischen Problemen, dafür macht "Dirty Racin´" dank fieser Extras mehr Spaß. Rennfreunde sollten einen Blick riskieren.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	GAMETEK
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	61 %

Blues Brothers



Selbst die packende Musik des Kinohits versandet als lästiges Gepiepse



Die überdimensionalen Pilze benützen Jake und Elwood als Sprungschanzen

Nach dem Super-NES-Debut vor knapp einem Jahr musizieren Jake und Elwood jetzt auf dem Game Boy. Spielerisch lehnt sich die Handheld-Fassung an das 16-Bit-Vorbild an: Auf ihrer Mission "im Auftrag des Herrn" sammeln die "Blues Brothers" hüpfenderweise Schallplatten, die postwendend als Wurfgeschosse eingesetzt werden. Die Levels scrollen dabei in alle Richtungen, sind mit umherwuselnden Feinden, beweglichen Plattformen und allerlei Hindernissen gepflastert. Leider stellt sich die Adaption als liebloses und grafisch belangloses Jump'n'Run heraus. Völlig ideenlose Spielstufen, unfaire Stellen, hakelige Steuerung: Nur für Hardcore-Fans.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	TITUS
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	43 %

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Oliver Ehrle (oe), Heinrich Lenhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Karl Weidenbacher, Ingo Zaborowski
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titel: "Mortal Kombat 2", © 1994 Acclaim Entertainment
Fotografie: Joe Schloz
Illustration: Roger Horvath
Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenleitung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung ange oten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Vor mir liegen gerade die Juni-Ausgaben der EGM, der Gamefan sowie die MAN!AC 7/94 – Ihr seid mal wieder topaktuell! Nur Euer Titelbild war voll daneben! Von einem miesen Spiel auch noch den Hauptcharakter abzulichten! Dagegen haben mir die Artikel "California Dreaming", "Flink", "Konferenz der Spiele" und "The American Way" sehr gut gefallen. (...)



Umstritten: "The Hulk", der MAN!AC-Titelheld im Juli.

Ich finde es eine Frechheit, wenn Nintendo behauptet, der Markt sei für "größere" Dinge (*gemeint sind 32- und 64-Bit-Konsolen; Anm. d. Red.*) noch nicht reif. Ich jedenfalls schalte auf Sparflamme: Nur noch gebrauchte Spiele und Konsolen. Das Mega Drive ist für mich trotz seines Alters wieder interessant. Ich spiele Bestseller wie "Monsterworld", "Landstalker", Gunstar Heroes" und "Sonic 3" und freue mich auf Neuheiten wie "Probotector" und "Dynamite Headdy"!

Ronny Beutin, Greifswald

Was habt Ihr denn dem "Incredible Hulk" zu fressen gegeben, daß er so gelb von Eurer Titelseite herableuchtet? Auch die grüne Zunge gibt mir sehr zu denken!
Noch ein kleiner Vorschlag zur "Last Resort"-Rubrik: Schreibt doch bitte zu jedem Tip, auf welcher Version (J, D oder USA) er funktioniert. Auf meinem US-"Cool Spot" zeigt Euer Cheat nämlich keine Wirkung.

Markus Galonska, Stuttgart

Von allen Videospiel-Zeitschriften, die ich regelmäßig lese, ist nur noch die MAN!AC übriggeblieben, weil ich Euer kompetentes, nicht zur Überschwenglichkeit neigendes Urteil schätze – und weil Ihr diese Horror-Titelbilder nicht hattet.
Bis zur Ausgabe 7/94! Was geht in den Gehirnen vor, die diese von Haß geprägten Visagen oder all die anderen Teufelsfratzen gut finden, mit denen die Video-Zeitschriften glauben, ihre Kunden zu locken? Schaut doch mal in die Spiele-Hitparaden: Sonic, Aladdin, Mario – alles Funny-Comics. Den Inhalt der MAN!AC schätze ich, aber das Titelbild erhaltet Ihr hiermit zurück! Ich hoffe, das war ein einmaliger Ausrutscher.

Peter Wilkens, Bremerhaven

Wer findet den "Hulk" (unser Titelmotiv) oder "Wolverine" gut? Wahrscheinlich ein paar Millionen Comic-Fans auf der ganzen Welt sowie ein oder zwei MAN!AC-Redakteure. Wir haben nichts gegen "Funny"-Typen, fanden das "Hulk"-Motiv aber farblich und handwerklich gelungen und unverschämt direkt. Auf einen Stil läßt sich die MAN!AC nicht festlegen – unsere Titelbilder, egal ob lustig oder aggressiv, spiegeln die Vielfalt des Hobbys wieder. Sollen wir in Zukunft nur noch putzige Spiele testen oder Comic-Umsetzungen aus dem Inhalt werfen? Vielleicht besänftigt Dich ja unser super-braves "Gon"-Cover der letzten Ausgabe...

Brainfood

Ich bin 23 Jahre alt, besitze (trotzdem!) ein Mega Drive und interessiere mich für Strategie- und Managersimulationen – leider ist der Markt damit nicht reichlich gesegnet. Das vornehmlich jüngere Publikum bevorzugt Action oder Jump'n'Runs. Dadurch und dank der Tatsache, daß die Konsolen als Kinderspielzeug betrachtet und in den entsprechenden Kaufhausabteilungen plaziert sind, wird ein älteres Publikum abgeschreckt. Um diese Zielgruppe anzusprechen, sollten sich die Hersteller verstärkt den Umsetzungen anspruchsvoller PC-Spiele zuwenden. Gerade die PC-Fans könnten sich dadurch für den Kauf einer Konsole interessieren. Sega und Nintendo würden aus der reinen Kinderecke treten und die breite Masse erreichen. Bei PC-Umsetzungen denke ich z.B. an den "Bundesliga-Manager". Denkt nur an eine mögliche Zusammenarbeit mit der Sportsendung Ran von Sat 1, an ein CD-Spiel mit Original-Kommentaren – oder an Umsetzungen von "Anstoß", Civilization" und "Sim City 2000". Bestehen Chancen, daß diese Spiele für Mega Drive, 32X oder Saturn adaptiert werden?

Andreas Harenberg, Braunschweig

Auch wenn es in Zukunft mehr Strategiesimulationen als in der Vergangenheit geben wird, bleiben Programme, die auf ein deutsches Publikum zugeschnitten sind, unwahrscheinlich: Ein "Bundesliga Manager Ran Edition" würde sich hierzulande glänzend verkaufen, müßte für die USA oder Japan aber umprogrammiert werden. Ein komplexes Strategiespiel sollte sich jedoch ohne teure Modifikationen auf allen Märkten verkaufen lassen, also werden Kooperationen angestrebt und Lizenzen gekauft, die internationale Bedeutung haben. "Sim City" und die "Civilization/Colonization"-Spiele werden mit Sicherheit auf 32-Bit und CD-ROM-Konsolen umgesetzt.

MAN!AC -Mafia

Was soll man daraus schließen? Der Geschäftsführer eines Verlagshauses ist gleichzeitig der Chefredakteur einer in diesem Verlag erscheinenden (durchaus renommierten) Videospielzeitschrift und testet in dieser Doppelfunktion ein ganz passables Produkt des größten Anzeigenkunden des Blattes und weltgrößten Videdospielherstellers mit der höchsten Wertung seit Menschengedenken. Seine markigen Sprüche gefallen dem Hersteller so gut, daß er diese in derselben Ausgabe, in der auch der vollkommen "unabhängige" Testbericht erscheint, eine Anzeige schaltet, in der wörtlich aus dem Testbericht zitiert wird. Leute, sagt was Ihr wollt – das stinkt zum Himmel! Auch Videospieler können durch Geld ihre Unschuld verlieren! Schade, daß das gerade einem so gutem Blatt wie dem Eurem passieren muß.

Ralf Döhr, Hofod

Welches Geld? Welche Unschuld? Selbstverständlich haben wir uns nicht vom weltgrößten Videospielhersteller (gemeint ist Nintendo) kaufen lassen und ein "passables" Spiel ("Super Metroid") für schnödes Geld in den Himmel gelobt. Das genannte Jump'n'Run-Adventure zählt für Martin (und für ein paar Millionen weitere Videospieler) zum Besten, was Nintendo jemals produziert hat. Das spontane Zitat erklärt sich aus einer Nintendo-Anfrage, die wir mit "Ja, Super Metroid wird über 90% erhalten, klar könnt Ihr Martin in Eurer Anzeige zitieren." beantworteten. Denn wie die meisten Freaks haben wir "Super Metroid" durchgespielt und für brillant befunden, lange bevor die deutsche Version in den Handel kam. Deinen kritischen Verstand in Ehren, lieber Ralf – eine Bitte um Erklärung wäre uns lieber gewesen als eine Anklage. Die MAN!AC-Mafia hat jetzt Deine Adresse...

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

✎ Die nach Ansicht der MAN!AC-Redaktion zur Zeit besten *Anime*-Filme sind "Wicked City", "The Professional", die "Doomed Megalopolis"-Serie und die ersten beiden "Crying Freeman"-Folgen. Laser-Disc-Fans empfehlen wir die märchenhafte Flieger-Romanze "Porco Rosso".

✎ Der *Mega-32X*-Aufsatz soll noch vor Weihnachten in Deutschland erscheinen und mit Mega CD bzw. Mega CD 2 kompatibel sein. Verbesserte Grafik wird den alten CD-Spielen von Sega mit diesem Aufastz jedoch nicht entlockt.

✎ Sorry: Die in MAN!AC 7/94 getestete Japan-Version von *"Heavenly Symphony"* läuft selbst mit einem Adapter nicht auf dem deutschen Mega CD. Wartet auf das offizielle Spiel, das laut Sega noch vor Weihnachten in Deutschland erscheinen wird.

✎ American Laser Games *3DO-Wumme* ist als "Game Gun" in den USA bereits erhältlich. Fragt 'mal bei Eurem Importhändler nach. Daß mit dem PAL-Start des 3DO die Ballerspielfilme "Mad Dog McCree" und "Johnny Rock" ins Deutsche übersetzt werden, ist sehr unwahrscheinlich.

✎ Nein, nein & nochmals nein! Das *Project Reality (Ultra 64)* wird dieses Jahr weder in Deutschland, noch sonst wo erscheinen. Mit viel Glück werden ein paar Stück der exklusiven Hardware in japanischen Spielhallen getestet. Eine Heimvariante erwartet die spielende Welt frühestens im nächsten Jahr.

Die Nachricht, daß Ihr nicht mehr über PC-Engine-Titel berichten wollt, traf mich hart, aber nicht unerwartet. Egal, bei welcher Zeitschrift Ihr gerade werkelt, Eure Argumentation ist seit Jahren die gleiche.
Ihr habt Recht, daß bei der geringen Engine-Verbreitung kein vierseitiger Test gerechtfertigt ist. Das Gerät deswegen totzuschweigen, finde ich allerdings den "paar hundert" Käufern gegenüber unfair. Eine halbe Seite in den News oder der 8-Bit-Rubrik wird die Sega- und Nintendo-Fans wohl nicht stören. Es wäre doch schade, wenn bereits erschienene Titel wie "Dynastic Hero" oder kommende Hits wie "Neo-Nectaris" nur deshalb keine Käufer finden, weil Euch der Platz zu schade ist. Trotz dieser Kritik bringt Ihr dank der erfahrensten Redakteure das aktuellste und kompetenteste Spiele-Magazin heraus – die Idee mit dem Mega-Drive- und Super-Nintendo-Spiele-Überblick hat mir sehr gut gefallen.

Peter Wahsmuth, Hagen

Zum Thema PC-Engine und 8-Bit-Systeme haben uns dermaßen viele Petitionsschreiben erreicht, daß wir nach der "Sommerpause" (ab Ausgabe 10) eine regelmäßige Classic-Rubrik für exotische und altehrwürdige Hard- und Software einführen. Versprochen!

HERO

Wenn Nintendo heute zum "Donkey Kong"-Revival ansetzt, müßten auch Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto ein paar Tränen der Rührung entweichen. Begann doch mit dem affigen Jump´n´Run Jahrgang '81 seine unvergleichliche Karriere als Spieleentwickler. Im Zeitalter von "Pac-Man" und "Centipede" sorgte Nintendos "Donkey Kong" für ungewohnte Spielerlebnisse: Statt identische Levelaufbauten mit unterschiedlichen Farbcolorierungen zu erkunden, erhüpfte sich der Spieler vier gänzlich verschiedene Levels mit jeweils neuer Grafik und unbekannten Spielelementen. Shigerus Interpretation der "Beauty & the Beast"-Legende erzählt eine filmreife Geschichte mit Helden und Opfern: Prinzessin Pauline wird vom Gorilla Donkey Kong entführt und harrt ihrer Rettung. Dafür soll der sprunggewaltige Underdog "Jumpman" sorgen – keiner ahnte damals, daß der noch namenlose, pummelige Klempner zum Idol einer Videospiel-Generation heranwachsen würde.

Angesichts der thematischen Verwandtschaft zum Leinwand-Epos "King Kong" kam es nebenbei zum Rechtsstreit mit Warner Bros, den Nintendo jedoch für sich entschied. Irritationen und Komplikationen gab´s auch bei der ersten Heimadaption von "Donkey Kong". Zur Veröffentlichung der Colecovision-Konsole 1982 lieferte CBS ein Dutzend erfolgreiche Arcade-Umsetzungen, darunter eine heiß begehrte Drei-Level-Version von "Donkey Kong", die sich rund sechs Millionen Mal verkaufte. In dieser Modul-Variante fehlte die zweite Original-Szene; Jahre später wurde sie als exklusives Feature in "Super Donkey Kong" für CBS' Coleco-kompatiblen Adam-Computer angepriesen.

Bei der Adaption des Sequels "Donkey Kong Jr." schaffte es CBS, alle vier Levels auf der Cartridge unterzubringen. Nintendo vertauschte diesmal die Hauptrollen: Der Spieler erlebt Mario als rachsüchtigen Tierquäler, der Donkey Kong in einen Käfig sperrt. Eure Aufgabe ist es, als liebender Sohn den Affenvater zu befreien. Erneut bescherte uns Nintendo ein Quartett ausgeklügelter Jump´n´Run-Levels, das mit der Befreiung von Donkey Kong endete – bis das Spiel mit höherem Schwierigkeitsgrad von vorne begann. Exklusiv fürs NES entstand übrigens mit "Donkey Kong Jr. Math" ein Mathematik-Lernspiel – nicht sonderlich beliebt, aber ein Vorbote heutiger Edutainment-Programme. Den dritten Teil der "Donkey Kong"-Saga nahmen nur wenige Videospieler zur Kenntnis: Nintendo brach mit der Jump´n´Run-Tradition und versuchte ihr Glück mit einem humorvollen Ballerspiel: Donkey Kong thront am oberen Bildschirmrand und hetzt Insektenformationen auf den Helden, der sich mit chemischen Kampfgasen zur Wehr setzt.

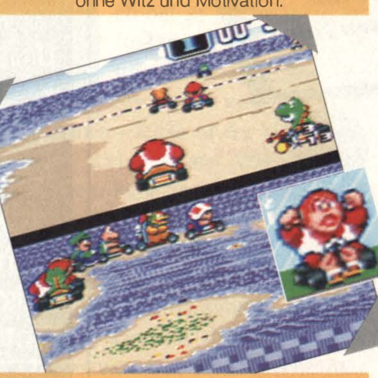
Danach verschwand das Gorilla-Duo für ein knappes Jahrzehnt in der Versenkung – lediglich in dem Cartoon-Autorennen "Super Mario Kart" wird dem Junior eine Nebenrolle gewidmet. Als einer von acht Gokart-Fahrern, allesamt ehrwürdige Mitglieder der Nintendo-Helden-Clique, flitzt er auf die Spielspaß-Pole-Position. Erst 1994 traut man dem Vater-Sohn-Gespann eine Hauptrolle zu. Der englische Entwickler Rare bastelt in Zusammenarbeit mit Nintendo an "Donkey Kong Country", dem absoluten Knüller auf der diesjährigen Sommer-CES in Chicago. Man munkelt, daß Rare ursprünglich mit einem "Kong"-Spiel für Nintendos 64-Bit-Konsole "Ultra 64" (ehemals "Project Reality") beauftragt wurde. Als die High-End-Grafiken via Silicon-Graphics-Computer berechnet wurden, kam wohl jemand auf die Idee, die Optiken an die Super-Nintendo-Fähigkeiten anzupassen – und siehe da, das Ergebnis war ziemlich beeindruckend.

Um das donnernde Comeback von Donkey Kong anzukurbeln, widmete Nintendo auch ihr erstes Super-Game-Boy-Spiel dem haarigen Sympathieträger: Das gleichnamige Tüftel-Jump´n´Run wurde in der letzten MAN!AC mit prächtigen 89 Prozent Spielspaß ausgezeichnet – kein Wunder, daß Nintendo noch in diesem Jahr ein weiteres "Donkey Kong"-Spiel für den Game Boy ankündigt: "Donkey Kong Land" erscheint im November.

"Donkey Kong Jr." war lange nicht so erfolgreich wie das Original, von dem in den USA 65.000 Arcade-Maschinen verkauft wurden.



"Donkey Kong 3" verstaubt in der Kategorie "Who cares?": Mittelprächtige Balleraction ohne Witz und Motivation.



Als Gokart-Pilot kommt Donkey Kong Jr. schwer in Fahrt, erreicht aber eine tolle Höchstgeschwindigkeit.



Die Game-Boy-Version von "Donkey Kong" verbindet packende Denkspielelemente mit traditionellen Jump'n'Run-Szenen.

SPIELOGRAFIE

Jahr	Titel
1981	Donkey Kong (Automat)
1982	Donkey Kong Jr. (Automat)
1983	Donkey Kong 3 (Automat)
1985	Donkey Kong (NES)
1985	Donkey Kong jr. Math (NES)
1986	Donkey Kong Jr. (NES)
1986	Donkey Kong 3 (NES)
1992	Super Mario Kart (Super Nintendo)
1988	Donkey Kong Classics (NES)
1994	Donkey Kong (Game Boy)
1994	Donkey Kong Country (Super Nintendo)
1994	Donkey Kong Land (Game Boy)



Donkey Kong
DK
MAN!AC

Asian Trash Cinema

Als bezahlter Liebhaber oder Pilot in den Weiten des Weltraums – Animes beamen Euch in eine andere Welt.

Liebesgrüße aus dem Anzug

Gigolo

Der umschwärmte Frauenheld Jin hat Vergnügen und Arbeit miteinander verbunden: Er vermietet sich als Liebhaber auf Stundenbasis. Jin wartet entweder in seiner Stammkneipe auf seine Kundinnen oder spricht willkürlich schöne Frauen auf der Straße an. "Gigolo" zeigt Euch die Abenteuer des käuflichen Kavaliers, der in seinem Beruf nicht nur Spaß, sondern auch einen ganzen Haufen Ärger hat: Während sein Kollege mit einer wunderschönen Lady die Betten unsicher macht, gerät er an eine fiese Sadistin. Mit Peitsche und flüssigem Kerzenwachs wird er im heimischen Wohnzimmer zurechtgestutzt – erst nach qualvoller Prozedur darf er sich an seine eigentliche Arbeit machen. Mit ein paar blauen Flecken und Striemen davongekommen, stolpert er ins nächste Unglück: Seine Kundin ist die einzige Überlebende eines Anschlags des örtlichen Gangster-Syndikates. Um ihre Familie zu rächen, ist sie fest entschlossen, den Boß der Organisation umzubringen. Mit Jin an der Seite brettert sie direkt ins Hauptquartier des gemeinen Bösewichts und stirbt zusammen mit dem Gangster. Nach den überstandenen Strapazen kehrt Jin nach Hause zurück um sich zur Abwechslung mal seiner Freundin zu widmen.

Die Frauen lieben ihn, die Ehemänner hassen ihn: Als Kavalier macht sich der Gigolo einen Haufen Feinde.

Ai Mizushima legt auf den Gangsterboß an, um ihre Familie zu rächen: Solche Actionszenen findet Ihr in "Gigolo" selten.



Pech gehabt: Diese hübsche Lady hat sich nicht für Jin, sondern für die Konkurrenz entschieden.

Die wirre Story ist nicht gerade die starke Seite des Animes. Der Schwerpunkt liegt bei Jin in der Hose – dementsprechend nehmen die Erotikszenen, coole Sprüche und Slapstick-Intermezzi den Hauptteil des Films in Anspruch. "Gigolo" ist das Anime-Gegenstück zum Softsex-Quatsch, von "Liebesgrüße aus der Lederhose" bis "Emanuelle". Für Zeichentrick-Fans und Liebhaber der genannten Realfilme ist der Streifen die ideale Samstag-Abend-Unterhaltung. Wer jedoch knallharte Action, verzwickte Storys oder blutroten Splatter liebt, läßt von "Gigolo" die Finger.

Erhältlich bei Game Syndicate, Selters. Tel.: 02626/1320

Gigolo

LAUFZEIT	45 MIN
VERSION	ENGLISCH



Samstag-Abend-Programm für Anime-Fans: Frauenschwarm Jin macht Vergnügen zum Beruf und gerät dabei meist ins Schlamassel.

Spannung oder Slapstick, Humor oder Gewalt? Welche Elemente Euch im Film erwarten, seht Ihr im Kasten am Ende der Rezension. Ganz einfach: Je mehr Totenschädel, desto mehr Horror, jedes Herz eine Liebesszene.

Action
Fantasy
Horror
Romance
Science Fiction
Sex
Slapstick
Special Effects
Splatter
Thriller



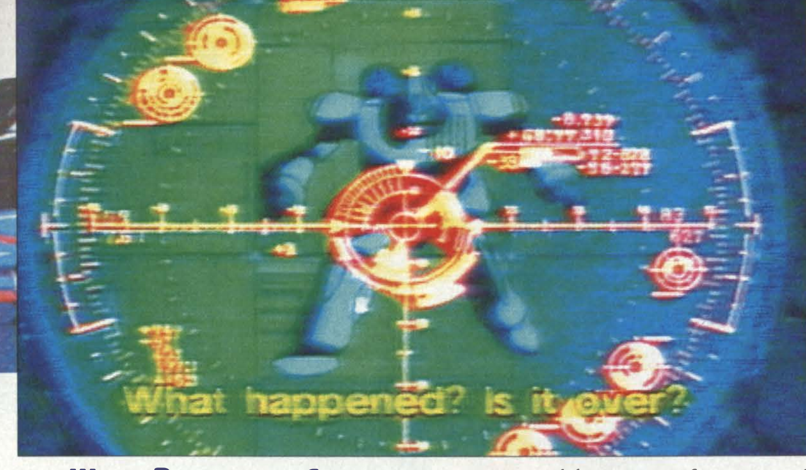


Berufsrisiko: Seine Dienstleistungen hat sich der muskulöse Kavalier bei dieser Kundin anders vorgestellt. Die brünette Schönheit entpuppt sich als sadistische Hexe.






Jin bei der Arbeit: In "Gigolo" liegt der Schwerpunkt auf Erotik. Obwohl Ihr den schwarzhaarigen Schönling in nahezu jeder erdenklichen Stellung beobachtet, bleiben Hardcore-Szenen aus. Geschickt gewählte Perspektiven verdecken Jin's Handwerkszeug.





Wilde Randale im All
Gunbuster 1-4

Noriko Takaya ist ein weiblicher Raumkadett, dessen legendärer Vater vor vielen Jahren im Kampf gegen außerirdischen Mächte fiel. Ihr einziger Wunsch ist es, ebenfalls zur Verteidigung ihres Heimatplaneten beizutragen und damit das Werk ihres Vater fortzuführen. Im Pilotfilm begleitet Ihr Noriko während Ihrer Ausbildung zum Raumpiloten. Hier kämpft sie nicht gegen glitschige Aliens, sondern gegen die Mißgunst ihrer Mitschüler, die Noriko's steile Kämpfer-Karriere ausschließlich dem Ruhm ihres Vaters zuschreiben. In der zweiten Episode erhält Noriko ihren ersten Auftrag im All: Zusammen mit ihrer Partnerin soll sie ein unbekanntes Flugobjekt identifizieren und wird damit zum zweiten Mal mit ihrer Vergangenheit konfrontiert: Das UFO ist das verloren geglaubte Raumschiff ihres Vaters! Noriko begibt sich trotz gegenteiliger Befehle an Bord, um ihren Vater zu suchen. Im dritten Teil zieht Noriko in ihre erste Schlacht gegen die Aliens: Im wilden Kampfgetümmel verliert sie ihren Partner und muß sich anschließend mit den Vorwürfen ihrer Kollegen und ihren eigenen Schuldgefühlen auseinandersetzen. Sie beschließt fortan auf das Härteste zu trainieren, um in jedem weiteren Kampf glorreich zu siegen.

Mechs in Action: Für die Verteidigung ihres Heimatplaneten setzen Noriko & Co. ihr gesammeltes Können ein.

In der vierten Folge geht es dann um Alles: Die hinterhältigen Aliens planen eine Großoffensive auf die Erde und zerstören im Handstreich die gesamte menschliche Flotte. Der Prototyp eines neuen Mechs vom Typ "Gunbuster" ist nun die letzte Waffe der Menschheit. Noriko besteigt auf eigene Faust den Roboter und zeigt der fiesen Monsterflotte, was ein Erdenmädchen alles ausrichten kann, wenn es einmal in Fahrt ist. "Gunbuster" unterhält mit abgefahrenen Raumoptiken, wilden Mechschlachten und der tragischen Geschichte der einsamen Noriko. Euch beeindrucken leuchtende Farben und gewagte Perspektiven, ihr verfolgt Mech-Manöver aus der Sicht des Piloten und erlebt die Probleme eines Kadetten, der im Schatten seines Vaters steht. "Gunbuster" ist eine gelungene Verknüpfung von Science-Fiction-Action und gefühlvollem Herz-Schmerz-Drama, eine seltene Mischung im Bereich der Animes. Eine Serie für Science-Fiction-Fans, die nicht nur an eiskalten Muskelhelden Gefallen finden, sondern ihr Herz auch für eine tragische Lebensgeschichte erwärmen können.

Erhältlich bei Game Syndicate, Selters, Tel.: 02626/1320

Sex'n'Splatter auf CD-ROM:
Urotsukidoji

Der erste Teil der Sex- und Blut-lastigen Kult-Serie "Urotsukidoji" ist nun für 40 Mark als CD-ROM zu haben: Auf Eurem Apple Mac oder MS-DOS-kompatiblen PC verfolgt Ihr Catboy und seine Gefährten im grausamen Kampf gegen die Ausgeburten der Hölle. Für Splatterfans interessant: Per Knopfdruck schaltet Ihr auf Slow-Motion oder Standbild; qualitativ bleibt der CD-Film im kleinen Bildausschnitt (siehe Foto rechts oben) kaum hinter dem VHS-Vorbild zurück.

Erhältlich bei Game Syndicate, Selters, Tel.: 02626/1320



Gunbuster 1-4

LAUFZEIT	2 TEILE 55 MIN
VERSION	JAPANISCH*

Heldentochter Noriko wird Mech-Pilotin, um in die Fußstapfen ihres Vaters zu treten: Deftige Weltraumaction und tragische Ereignisse.

*Japanisches Original mit englischen Untertiteln.

Seit 25. Juli hält Euer Anime-Händler Game Syndicate die erste Ausgabe des neuen Zeichentrick-Magazins "Animania" für Euch bereit. Infos und News – erstmals in deutscher Sprache.

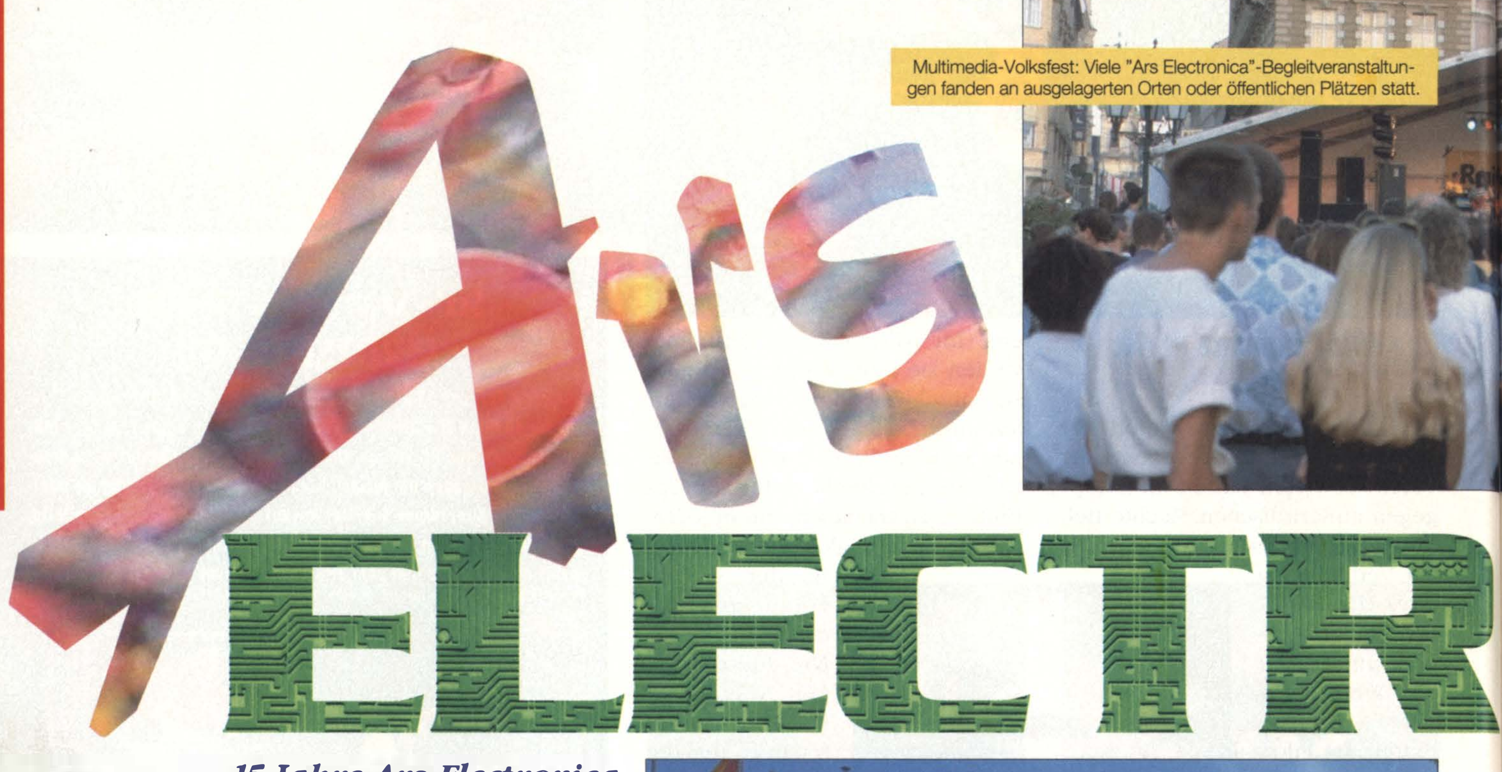








Noriko und ihre hübschen Freundinnen versorgen "Gunbuster" mit einer dezenten Prise Erotik (1. und 2. Bild v. l.). Das Spartaner-Training hat sich gelohnt (2. v. r.): Den gutgezielten Laserschuß wehrt Noriko locker mit den Armen ihres Gunbusters ab (rechts).



Multimedia-Volksfest: Viele "Ars Electronica"-Begleitveranstaltungen fanden an ausgelagerten Orten oder öffentlichen Plätzen statt.

15 Jahre Ars Electronica – in Linz trafen sich Visionäre, Techniker und Designer zum größten europäischen Fest für digitale Medien, Computerkunst und -unterhaltung.



Die Veranstalter planen noch in diesem Jahrzehnt die Eröffnung eines "Ars Electronica Centers" als digitales Mediencenter und Museum der Zukunft.

In den fünfzehn Jahren seit der Eröffnung der ersten Ars Electronica in Linz hat sich die Computertechnologie in alle Bereich geschmuggelt. Klobige Mainframe-Großrechner schrumpften auf Handheld-Format, im Fernsehen werden Waschmittel durch Computertricks beworben, die noch vor kurzem George Lucas vom Stuhl gehauen hätten. "Interaktiv" und "multimedial" sind Begriffe, die selbst in Bezug auf einen Dosenöffner nicht unpassend wirken. Die Ars Electronica steht als unerschütterliches Monument im Chaos des digitalen Umbruch – mit Fachleuten aus der Telekommunikation, Computer-Animation, digitalen Kunst und Musik im Rücken, hat man schon immer gewußt, daß es mit der Computertechnologie einmal so weit kommen würde.

Kein Scherz: Der digitale Beichtstuhl ist in den USA schon im Einsatz!

Knapp tausend Künstler und Medientheoretiker, von der amerikanischen Theaterwissenschaftlerin Brenda Laurel bis zum "ehemaligen Goldgräber" Bériou trugen ihre Werke und Visionen zu einem Querschnitt durch die digitale Kunst zusammen. Mit der Computer-Kunst verhält es sich übrigens wie mit der Malerei oder der Musik: Erst wenn Idee, handwerkliches Geschick und fähige Werkzeuge zusammentreffen, entsteht ein Werk, das einem Publikum oder gar der Nachwelt würdig ist. So sind die meisten Preisträger des "Prix Ars Electronica" (vergeben in den Sparten Computergrafik und Computeranimation, Interaktive Kunst und Computermusik) Techniker und Visionäre in einem. Nicht jedes prämierte Werke war neu, gerade auf dem Gebiet der 3D-Animation und der interaktiven Kunst wurden Beiträge gelobt, die schon in den USA, in Japan oder auf der Imagina in Monte Carlo Auszeichnungen erhielten. "Gas Planet", ein subversiver Cartoon der Pacific-Data-Image-Mitarbeiter Eric Darnell und Michael Collery, stammt beispielsweise aus dem Jahre 1992 – fast schon ein Fossil der Computergrafik.

Das Statement der Computerfilm-Jury klang wie eine Entschuldigung, denn einmal mehr verspeisten die Digisaurier aus Spielbergs "Jurassic Park" einen dicken Brocken des Preisgeldes. Der "bahnbrechend komplexe" "Jurassic Park" erreichte für die Computerkunst mehr, als jede andere 3D-Animation – wenn auch auf Kosten der Filmkunst. "Jurassic Park" geht den mit "Terminator 2" eingeschlagenen Weg zu Ende und ist der erste Kinofilm, der ausschließlich wegen der Brillanz seiner Computereffekte Kasse machte. Theoretisch kann der Filmemacher nun jede beliebige Phantasie auf die Leinwand zaubern.





Wesen, die kein menschliches Auge jemals zuvor erblickte: Die Lebensgewohnheiten der „Quarks" erforscht die gleichnamige pseudodokumentarische 3D-Animation aus Frankreich.

ONICA 94





Aggressiver Industrial-Clip ohne 3D-Schnickschnack: In „No Sex" mischt der Franzose Eric Coignoux Video-Einzelbilder, Zeichnungen und Fotos zu einem ruckartigen Tanz der deformierten Körper.

Das bestätigte auch "Les Quarks", eine 3D-Animation, die schon auf der Imagina in Monte Carlo (MAN!AC 4/94) einen Preis einheimste. Wie Spielbergs Dinosaurier sind auch die "Quarks" hyperrealistisch dargestellte Lebewesen, die es gar nicht gibt, in diesem Fall gar nicht geben kann. Die physikalisch verdrehten Viecher sind cooler als jeder Dinosaurier, die Animation ein pseudowissenschaftlicher Lehrfilm und nicht bloß eine Simulation. Les Quarks schildert das Unmögliche und stellt damit unser Weltbild auf den Kopf.

Der größere Raum, der den Kreativen in Linz im Vergleich zur Imagina im engen Monaco zur Verfügung stand, kam Loren und Rachel Carpenter zu Gute, die auf der Ars Electronica ihr Cinematrix-System nicht nur als Referat sondern als Open-Air-Veranstaltung mit mehreren tausend Besuchern demonstrieren konnten: Auf einer Leinwand lief "Pong", der Urvater des Videospiels, dessen Schläger alle Mitspieler gleichzeitig steuern. Durch das Heben eines lichtreflektiertenden Holzstabs (beidseitig rot und grün beschichtet) gibt jeder der Anwesenden einen Impuls, der in Abstimmung mit den Eingaben aller anderen Mitspieler, den Pong-Schläger nach oben oder unten bewegt. Heben z.B. alle 3000 Spieler die grüne Seite, um den Pong-Spielball zurückzuschlagen, schießt der Schläger über das Ziel hinaus und einige Spieler müssen schleunigst ein rotes Gegensignal geben. Das einfache Spielprinzip dient dem einstige Lucasfilm-Mitarbeiter und "Rescue on Fractalus"-Co-Designer Carpenter als Fundament für komplexere Multi-Player-Anwendungen, gefiel aber schon in dieser Form dem Publikum
Weniger Freude bereitet der VR-Pionier Jason Lanier seinen Zuschauern – zumindest wenn man nach den Verrissen der österreichischen Tagespresse geht, die Laniers Musik-Performance "musikalische Unbedarftheit" und Einfallslosigkeit vorwarfen. Leider war kein MAN!AC anwesend, als Lanier seine selbstertüftelten Instrumente Rhythm Gimbal, CyberXylo und CyberSax bearbeitete – als ehemaliger Computerspiel-Designer ("Moondust", C 64, 1983) und Mitentwickler am ersten Fiberglass-Datenhandschuh ist Lanier eine der schillerndsten Figuren des digitalen Zeitalters. Als Zielscheibe abwertender Pressestimmen befand er sich in Linz in guter Gesellschaft: Auch den amerikanischen Avantgardisten Eliott Sharp konnte kein Kritiker leiden.
Im Feld der internationalen Kunstwerke und Anwendungen wurden Computer- und Videospiele mal wieder übersehen – und das obwohl ehemalige Spieleentwickler der VR-Szene wichtige Impulse gaben. Computer- und Videospiele erzielen auf dem Gebiet der Interface-Forschung und der Interaktivität die entscheidenden Fortschritte. Mit erschwinglicher Hardware und jenseits verschrobenen Installationen und Happenings, erlaubt das Videospiel eine Auseinandersetzung mit jedem beliebigen Inhalt, mit Komik und Romanze, Wissenschaft, Politik und Gewalt. Der "Prix Electronia"-Sparte "Interaktive Kunst" kostet die Ausgrenzung der Spielsoftware ihre Glaubwürdigkeit – zumindest in den Augen der MAN!AC.







Drei putzige Sprung-Aliens haben nach dem Genuß einer wohlschmeckenden Weltraum-Pflanze außerirdische Verdauungsstörungen.









Computer und Spiele: Ein lobenswerter Schüler-Wettbewerb, doch wo waren die Werke internationaler Profi-Designer? Rechts: Kunsterfahrung durch den Date Glove.

Fortsetzung aus MAN!AC 8/94



























Zeichnung: Armin Mühsam • Story: Andreas von Lepel

to be continued...



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Nachdem das CDi lange Zeit ein Schattendasein in Deutschland fristete, holt Philips zum Rundumschlag aus. Mit Veröffentlichung der Digital-Video-Cartridge halten die Marketingexperten endlich das richtige Argument in Händen: Mit dem CDi kann man nicht nur spielen und lernen, neuerdings lassen sich auch Videofilme und Musikvideos von handelsüblichen CDs abspielen. Bislang sind zwar nur wenige Titel erhältlich, doch mit der Hilfe von Digital Video könnte CDi endlich die Mauerblümchen-Aura abstreifen.

Multi Mega

Kürzlich habe ich mir das sündhaft teure Multi Mega von Sega zugelegt (Mega Drive mit eingebautem Mega-CD in Discman-Größe, *Anm. d. Redaktion*). Leider lassen sich damit nur deutsche Module abspielen – für meine Import-Cartridges muß ich weiterhin auf der "große" Mega Drive zurückgreifen. Gibt es beim Multi Mega nicht die Möglichkeit, einen 50/60-Hertz-Umschalter einzubauen?

Stefan Brinkmann, Kratzenburg

Um die geringen Abmessungen des Multi Mega zu verwirklichen mußte Sega die Elektronik von Mega Drive und Mega CD nochmals stark miniaturisieren. Trotzdem haben die findigen Techniker von GT-Elektronik in der Schweiz (Tel. 0041/61/4014224) einen Weg gefunden, das Gerät umzubauen. Mittels zwei Schaltern an der Vorderseite kannst Du nach dem Eingriff zwischen japanisch/englisch sowie 50/60 Hertz umschalten. Im Umbaupreis von etwa 70 Mark ist auch das Ausfeilen des Modulschachts enthalten.

Raubkopien

Ich habe gehört, daß es in Japan Module gibt, auf denen zwei oder mehr Super-Nintendo-Spiele gespeichert sind. Warum werden diese Cartridges nicht auch in Deutschland angeboten – immerhin steigt doch damit das Preis-Leistungs-Verhältnis.

Markus Böttcher, Köln

Warum Du diese Multi-Spiele-Module in Deutschland nicht kaufen kannst, hat einen einfachen Grund: Es handelt sich um waschechte Raubkopien, die ohne Lizenz angefertigt werden. Diese Module sind nur in den Herstellungsländern Taiwan, Hong-Kong und China erhältlich, da Raubkopierer dort nicht verfolgt werden. Hierzulande oder in den USA hätten die Hersteller solcher Module nicht viel Freude – die Staatsanwaltschaft schläft in Fällen von Urheberrechts-Mißbrauch in den seltensten Fällen. Solltest Du trotzdem kopierte Module zum Kauf angeboten bekommen, können wir nur davon abraten: Die meisten Kopien werden ohne Anleitung geliefert, außerdem hast Du keine Garantie bei einem defekten Spiel. Der Wiederverkauf ist ebenfalls schwierig, da er bei uns strafbar ist!

MPEG Video

Wie funktionieren eigentlich die verschiedenen Kompressionsverfahren, zum Beispiel MPEG? Wäre es damit nicht auch möglich, die Zwischensequenzen von Mega-CD-Spielen aufzupeppen? Kürzlich habe ich eine Digital-Video-CD für das **CDi** von Philips gesehen. Handelt es sich dabei auch um das MPEG-Format oder funktionieren diese CDs nur auf dem CDi?

W. Glaser, Fürstenfeldbruck

Kompressionsverfahren stampfen die Video-Optiken mit ihren 90 bis 400 MByte pro Bildsekunde (!) auf ein handlicheres Format zusammen. Dabei geht logischerweise Bildqualität verloren, da sich sowohl die Anzahl der Farben und die Auflösung, als auch die Bildwiederholfrequenz verringert. Das Kompressionsverfahren, welches zur Zeit in aller Munde ist, heißt MPEG 1 (steht für "Motion Pictures Expert Group"). Das MPEG-1-Verfahren läßt Details des Bildes einfach unter den Tisch fallen – in der Bewegung des Bildes ergänzt das Gehirn, was MPEG unterschlägt.

Seit 1991 wird auf den JPEG-Standard zurückgegriffen, der ein Bild in vier Phasen in seine Bestandteile zerstückelt und alle überflüssigen Informationen 'rausrechnet. JPEG drückt bei geringem Qualitätsverlust die Datenmenge auf ein 1/25 herab, eignet sich aber durch die aufwendige Rück-Entschlüsselung nur für Standbilder. Für bewegte Bilder wird MPEG angewendet, das nur jedes fünfte bis zehnte Bild einer Videoanimation speichert. Die verbleibenden Bilder sind nach JPEG-Methoden codiert, während die eingesparten Bilder errechnet werden. MPEG unterteilt ein Einzelbild in mehrere Bildquadrate und speichert die wichtigsten Merkmale einer solchen Einheit (Farbton, Differenzen innerhalb des Quadrats). Jedes Quadrat wird mit denen der anderen Bilder verglichen. Ändert sich das Quadrat nicht (beispielsweise bei ruhigen Kameraeinstellungen), hält MPEG lediglich fest, daß das Bildstück wiederholt wird. Auch wenn sich das Bild bewegt, bleiben viele Quadrate gleich, sie verändern lediglich ihre Position. MPEG sucht nach solchen Situationen und errechnet dadurch die Bilder dazwischen.

Leider arbeitet das MPEG-Prinzip nur bis zu dem Punkt einwandfrei, wo viele Details und schnelle Bewegungen bearbeitet werden müssen. Dann erkennt Ihr bei genauem Hinsehen die Bildquadrate, was bei schnellen Kameraschwenks zum Ruckeln des Bildes führt. Trotzdem gilt MPEG-Video als ernsthafte Konkurrenz für das betagte VHS-System: Das Bild ist schärfer, der Ton besser (Dolby Surround in CD-Qualität) und die Bedienung der Film-CD funktioniert wie bei jedem CD-Spieler (blitzschneller Kapitel-Sprung, digitales Standbild).

MPEG ist auch aufwendiger und teurer als das Cinepak-Verfahren, das der amerikanische Apple-Hersteller SuperMac unter anderem an 3DO und Sega lizensiert hat, liefert aber ein deutlich besseres Ergebnis.

Nach MPEG 1, das anfangs nur für Computeranimationen konzipiert war, soll im nächsten Jahr übrigens schon die zweite Version erscheinen, die speziell auf Fernsehanwendungen zugeschnitten ist.

Beim "Digital Video" der CDi-Filme und Musikvideos handelt es sich zwar um MPEG, jedoch lassen sich die CDi's nur mit Einschränkungen auf anderen MPEG-Systemen abspielen – so ist beim CD³² die Kapitelanwahl nicht möglich. Wie das 3DO mit den Scheiben umgeht, werden wir klären, sobald uns die passende Digital-Video-Erweiterung vorliegt.

Wofür 64 Bit?

Ich verstehe nicht ganz, wieso alle Welt auf den 64 Bit des Atari Jaguar herumreitet? Ich habe mir das Gerät in der Hoffnung gekauft, daß die Spiele dank 64 Bit entsprechend besser sind als auf 16-Bit-Geräten wie Super Nintendo und Mega Drive. Leider wurde ich enttäuscht: Meine ersten beiden Spiele "Cybermorph" und "Crescent Galaxy" sprechen nicht gerade für die Überlegenheit des 64-Bitters. Die Grafik des beigelegten Moduls ist zwar schnell, bei "Crescent Galaxy" kommen mir jedoch ernsthafte Zweifel über den Sinn meiner Anschaffung. Abgesehen davon habe ich gehört, daß der Jaguar überhaupt kein richtiger 64-Bitter ist. Klärt mich doch mal über diese Bit-Manie auf!

Anton Müller, Berlin

Auch wir stolpern immer wieder über Formulierungen zur technischen Überlegenheit des Jaguar. Genau wie Du haben sich viele andere Leser von "64 Bit" verführen lassen. Der Jaguar ist zwar das technisch beste Gerät auf dem Markt, doch was nutzt der 64-Bit-Vorteil, wenn keine überragenden Spiele erscheinen? Bislang gibt's nur Softwaregurken und Mittelmaß für Ataris Raubkatze – einzige Ausnahme ist "Tempest 2000". Der Fall Jaguar beweist, daß es nicht auf die Hardwarevoraussetzungen ankommt – nur die Fähigkeiten von Designern und Programmierern entscheiden über den Erfolg einer Konsole.

LAST•RESORT

500 Mark kann sich der Einsender verdienen, dessen Tip wir auf dieser Seite abdrucken!
Wer mitmachen will, schickt uns seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben!) zusammen mit seiner Bankverbindung. Wer Karten zeichnen möchte, benutzt bitte nur weißes, unliniertes Papier.
Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC "Tips & Tricks"
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Pete Sampras Tennis

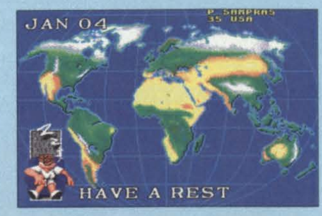
Die Codemasters haben zwei geheime Menüpunkte in ihrem Oberklasse-Tennis versteckt. Wer die Anleitung eingehend studiert hat, kennt die vagen Andeutungen, Ingo hat herausgefunden, wie Ihr die Menüpunkte findet:
Sobald Ihr den "World Tour"-Modus angewählt habt, werdet Ihr nach einem Paßwort gefragt. Gebt hier "Zeppelin" ein und Ihr gelangt zurück ins Titelbild. Dort erscheinen zwei neue Alternativen: "Crazy" und "Huge Tour". Entscheidet Ihr Euch für den Modus "Crazy", verändert sich das Verhalten des Balls (er wird schneller, langsamer, größer oder kleiner), außerdem könnt Ihr Extras sammeln, um schneller zu werden oder die Flugbahn des Balls noch nach dem Schlag zu beeinflussen. Um besonders viele Punkte zu kassieren, zielt Ihr auf Codemasters' Helden "Fantastic Dizzy", der beizeiten über das Netz balanciert. Im Modus "Huge Tour" spielt Ihr pro Turnier mehrere Runden und könnt Eure Plazierung in der Weltrangliste verbessern – seit Ihr aber zu schlecht, werdet Ihr für manche Turniere nicht zugelassen.



Das Paßwort "Zeppelin" spendiert Euch zwei neue Spielmodi



Im "Crazy Modus" balanciert das Super-Ei Fantastic Dizzy über das Netz



Im Modus "Huge Tour" spielt Ihr eine komplette Turnier-Saison

Shadowrun

MD

Sobald im Titelbild "Press Start" leuchtet, drückt Ihr auf Joypad 1 die Buttons A, B, B, A, C, A, B. Jetzt drückt Ihr START und schaltet in den "Statistics"-Bildschirm. Jetzt findet Ihr unterhalb von "Save/Load" einen versteckten Debug-Modus.

A B B A C A B

King of Dragons

SN

Ihr geht gern zu zweit auf Drachenjagd und wollt beide mit dem gleichen Charakter auf der Bildfläche erscheinen? Bevor das Capcom-Logo verschwindet, müßt Ihr ↓, R, ↑, L, Y, B, X und A eingeben. Erscheint der Titelschriftzug auf blauem Hintergrund, hat's funktioniert.

↓ R ↑ L Y B X A

Ist Euch das Spiel zu schwierig, startet Ihr mit 99 Credits: Sobald Ihr im Ein-Spieler-Modus getötet werdet und der Continue-Bildschirm erscheint, drückt Ihr START auf Pad 2 und kurz danach START auf Pad 1 (wichtig ist, daß Ihr nur noch einen Credit habt). Jetzt wählt Ihr mit Button B auf Pad 2 Euren Charakter an – schon habt Ihr 99 Credits.

Sonic 3

MD

Die Levelanwahl funktioniert im Titelbild, kurz nachdem Sonic erschienen ist. Jetzt müßt Ihr schnell ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑ drücken. Danach bewegt Ihr Euch auf den Menüpunkt "Competition" und drückt nach unten. In diesem "Sound Test" findet Ihr die Levelanwahl.

↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑

Ground Zero Txs.

CD

In Sonys Multimillionen-Dollar Produktion ist eine geheime Filmszene versteckt. Sobald Ihr verloren habt und die Credits erscheinen, drückt schnell nacheinander C, B, A und START. Danach wird die Szene abgespielt.

C B A START

Metal Marines

SN

Mindscapes Strategie-Epos "Metal Marines" ist nicht nur fesselnd, sondern auch schwierig. Wir verraten Euch deshalb alle 19 Paßwörter

Level 2	HBBT
Level 3	PCRC
Level 4	NWTN
Level 5	LSMD
Level 6	CLST
Level 7	JPTR
Level 8	NBLR
Level 9	PRSC
Level 10	PHTN
Level 11	TRNS
Level 12	RNSN
Level 13	ZDCP
Level 14	FKDV
Level 15	YSHM
Level 16	CLPD
Level 17	LNVV
Level 18	JFMR
Level 19	JCRY
Level 20	KNLB

Streets of Rage 3

MD

Um mit neun Leben anzufangen, drückt Ihr Euch mit START ins Option-Menü und wählt den Menüpunkt "Players" an. Auf Joypad 2 drückt Ihr ↑, A, B und C gleichzeitig. Wenn Ihr jetzt das Steuerkreuz von Pad 1 nach → bewegt, könnt Ihr bis zu neun Leben einstellen.

↑ + A + B + C , →

Eine Levelanwahl steht bereit, wenn Ihr den Pfeil im Menü auf "Battle" stellt und dann nach ↑ drückt und gleichzeitig Knopf B betätigt. Drückt nun START und ein Klingeln müßte ertönen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Känguruh Victy zu spielen: Entweder Ihr tötet beim Kampf nur den Dompteur, dann steht es nach Continuegebrauch zur Auswahl, oder Ihr drückt im Titelbild gleichzeitig nach ↑ und Button B, dann START.

↑ + B START

Um die Figur Ash selbst anzuwählen, drückt Ihr nach dem Sieg Button A, laßt Euch von den Gegnern umbringen und wählt "Continue". Jetzt steht er im "Charakter Select" bereit.

Mario's Time Machine

SN

Wenn Ihr Marios lehrreiche Zeitreise (Test in der letzten MAN!AC) im Schnelldurchgang pauken wollt, solltet Ihr die Paßwörter unten eingeben.

1. Epoche A	0BBBHNB BCBLGBN
1. Epoche B	ZDDBDNB DLLLBGN
1. Epoche C	WJFBXBB DBLMBBN
1. Epoche D	VQYBYNB DCLCGZD
1. Epoche	VJYBYBC BLLCBVL
2. Epoche A	VJYBYB4 BLLCGBL
2. Epoche B	WQYB1D4 LBBMGVD
2. Epoche C	ZQYBXD4 NCBHGZD
2. Epoche D	XJXBYL8 NLLHBZN
2. Epoche	2QXFYL4 NCMQBVB
3. Epoche A	1SXFYL4 NLCQGWD
3. Epoche B	XQYFYL4 NCCGGWM
3. Epoche C	YQYFXN4 NBMZRCM
Ende	*QYFXB4 NCM7MHW

Super Conflict

SN

Wenn Ihr Euch eine der Missionen aussuchen wollt, haltet Ihr während die Karte erscheint zuerst L und B, dann X und Y gedrückt. Haltet alle Knöpfe gedrückt und laßt X kurz los. Drückt dann wieder auf X und laßt alle Buttons los. Jetzt könnt Ihr jeden Level wählen.

Rainbow Bell Adv.

SN

Power-Up funktioniert hier mit dem "Konami-Cheat". Drückt im Pause-Modus ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B, schon bekommt Ihr Energie zurück.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A B

Madden NFL '94

Um die Playoffs zu umgehen, drückt Ihr bei der Anwahl eines Playoff-Spiels START. Danach drückt Ihr nach rechts und START. Diesen Trick könnt Ihr bis zum Endspiel benutzen.

Road Rash 2

Ihr habt keine Lust mehr, mit den schwächlichen Standard-Maschinen herumzutuckern. Das Bike „Wild Thing" gibt's mit diesem Paßwort:

OODA 1VON

Super Metroid

Jörg und Peter Fischer aus Karlsfeld haben herausgefunden, wie Sternenkrieger Samus Aran besondere Spezial-Attacken ausführt: Schaltet mit SELECT auf die Super-Bomben und wählt im Status-Bildschirm den "Charge-Beam" und eine Waffe aus. Ladet diese Waffe voll auf und zielt mit den Joypad-Tastern schräg nach oben oder unten. Zirka eine Sekunde später führt Samus je nach der angewählten Waffe eine besonders wirkungsvolle Spezial-Attacke aus – leider kostet diese Attacke jedesmal eine der wertvollen Superbomben.

Game Mage Codes

Aladdin

17D2BEB4BE956	fliegender Teppich
7692BEA551FCF	20 Credits

Captain America

2512BEB794106	unendlich Continues
47A2BEA4A6DDE	Start im letzten Level

Jurassic Park

350ABEB4A6776	unendlich Leben

Mario's Time Machine

90BABEA138315	unendlich Antworten
FF7ABEB4763DB	unendlich Zeit

Pugsleys Scavenger Hunt

C00ABEA57227E	unendlich Leben

Super Street Fighter 2

Zufällig haben wir bei unserer ausgiebigen Test-Session des neuen Capcom-Knallers herausgefunden, wie Ihr den Turbo-Modus einschaltet. Auf dem Super Nintendo könnt Ihr die Geschwindigkeit in drei Stufen variieren, indem Ihr SELECT und ◆ gleichzeitig drückt, sobald "Game Start" zu lesen ist. Bei der Mega-Drive-Version drückt Ihr einfach nur nach ◆, und schon stellt Ihr eine von vier Geschwindigkeitsstufen ein.



FIFA Soccer

Rolf Kauz aus Stuttgart hat sechs witzige Cheatmodi herausgefunden. Jeweils im Option-Menü drückt Ihr die folgenden Buttons:

A A A A A Y Y Y Y Y	Super Torwart
B A B B B B B B B B	Super Pässe
Y Y Y X A A A B	Unsichtbare Wände
R R R R R L R	Super Angriff
L L L L L R L	Super Abwehr
X A B Y Y B A X	"Crazy Ball"

Technoclash

Beinahe wären sie in meiner Schublade verstaubt, die Paßwörter zu diesem Mega-Drive-Spiel. Dirk Koenen aus Köln hat sie eingesandt.

Level 2	ZPPOEFA5
Level 3	EPPOPPER
Level 4	CPJCPPE5
Level 5	TPTLMYEH
Level 6	NPPUM5EW
Level 7	H9MSDYBF

Rebel Assault

Das kommt dabei heraus, wenn sich die MAN!AC (speziell unser Mega-CD-Profi Ingo) in ein Spiel festbeissen: JVC's "Rebel Assault", das wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen, haben wir nicht nur eingehend unter die Lupe genommen – Ingo hat sogar alle Paßwörter jeder Schwierigkeitsstufe ("Easy" bis "Hard") erspielt. Möge die Macht auch mit Euch sein!

"EASY"	
Level 2	BOSSK
Level 3	ENGRET
Level 4	RALRRA
Level 5	FRIJA
Level 6	LAFRA
Level 7	DERLIN
Level 8	MOLTOK
Level 9	MORAG
Level 10	TANTISS
Level 11	OSWAFL
Level 12	KLAATU
Level 13	IRENEZ
Level 14	LIANNA
Level 15	PAKKA
Abspann	NORVAL
"NORMAL"	
Level 2	BOTHAN
Level 3	HERGLIC
Level 4	LEENI
Level 5	THRAWN
Level 6	LWYLL
Level 7	MAZZIC
Level 8	JULPA
Level 9	MORRT
Level 10	MUFTAK
Level 11	RASKAR
Level 12	JHOFF
Level 13	ITHOR
Level 14	UMWAK
Level 15	ORLOK
Abspann	NKLLON
"HARD"	
Level 2	BORDOK
Level 3	SKYNX
Level 4	DEFEL
Level 5	JEDGAR
Level 6	MADINE
Level 7	TARKIN
Level 8	MOTHMA
Level 9	GLAYYD
Level 10	OTTEGA
Level 11	RISHII
Level 12	IZRINA
Level 13	KARRDE
Level 14	VONZEL
Level 15	OSSUS
Abspann	MALANI

NEXT 10 94 TIME

MAN!AC NO. 10 ERSCHEINT AM 14.9.94

3537 MBit: Neo-Geo-Overflow

Neue Hits & Sammlerstücke: Die MAN!AC-Übersicht zeigt alle bisher veröffentlichten Spiele mit Kurzkritik und Wertung. Außerdem testen wir mit "Sonic Wings 2" und "Aggressors of Dark Combat" zwei brandheiße Modul-Premieren.

Entwickler-Talk

Was leisten die 32-Bitter von Sony und Sega wirklich? Factor 5 seziert die Hardware und redet Klartext, ob Ihr demnächst Spiele in "Ridge Racer"-Qualität zu Hause erleben könnt. Playstation gegen Mega 32X und Saturn – the better one wins.





Animaniacs

Yakko, Wakko und Dot sind überaus talentiert: Als Trio infernale spazieren sie durch die Warner-Filmstudios und lösen anstehende Puzzles auf unkonventionelle Weise. Lest den Preview für Mega Drive & Super Nintendo.

Mickey-Mania

Jetzt erst recht: Sorry, aber wir mußten unsere Disney-Story eine Ausgabe schieben. Dafür haben wir jetzt noch mehr Infos über die kommenden Mickey-Spiele von Capcom & Sony.



BIG MOUTH

Im Internet war zu lesen, daß Capcom noch dieses Jahr die ultimative "Super Street Fighter 2 Turbo"-Umsetzung veröffentlicht – und zwar auf dem 3DO. Angeblich mit Features, die nicht einmal in der aktuellen Arcade-Variante enthalten sind. ### Street Fighter 3, als Spielhallen-Version für 1995 anvisiert, soll auf Polygon-Basis arbeiten: Nach dem Vorbild von Segas "Virtua Fighters", nur grafisch wesentlich aufwendiger und spielerisch ausgefeilter. ### Time Warner will Spielautomaten mit Jaguar-Technik bauen: Ob die Spiele gleichzeitig für den Heim-Jaguar erscheinen, steht noch nicht fest.

HYPERDUNK

KONAMI GOLF

NFL FOOTBALL

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

SNES NFL Football

Game Boy KONAMI-Golf

Mega Drive HYPERDUNK



Superstarker Videospiele Spaß

DM 69,95 NEU!

Spiel – Sport – Spannung

HYPERDUNK ...

... Dunking, Rebound, Dreier, Personal Foul. Das realistische 5-gegen-5-Spiel für total ausgebuffte Typen. Querpass, Dribbling, Körpertäuschung und . . . Super! Die Spieler brennen ein Feuerwerk ab – tanzen auf dem Parkett ihren Gegner aus. Dunkings oder Slams bringen die Fans zum Toben.
1-8 Spieler im Sega Mega Drive über 1-2 Vier-Spieler-Adapter (separates Zubehör)
1-2 Spieler am Game Boy mit Game-Link (separates Zubehör)

NFL Football ...

... American Football. Das große Fieber brodelt. Kabel- und Satellitensender haben es entfacht. Das superrealistische Game, bei dem kein „Touchdown" fehlt. Du wählst aus 28 NFL-Teams. Mit Deinen Cracks „drängelt" Ihr die Gegner ab, kämpft Ihr Euch Yard für Yard vorwärts, um hinter der Linie den „Touchdown" zu landen. Eines der acht Playoff-Teams zum Wildcard-Playoff kannst Du auswählen. Deutsches Regelbuch! 1 oder 2 Spieler.

KONAMI-GOLF ...

... Trainings-Runden. Qualifikation für das Turnier. Realistische Plätze / Course (Bunker, Roughs, Fairways), wechselnde Windverhältnisse. Schlägerwahl. Wahl der Schlagstärke, Top- oder Backspin-Spiel. Auf dem ‚Leaderboard" siehst Du Deine derzeitige Plazierung. Erspielte Pars und Birdies. Falls es Dir gelingt: Deine Hole-in-Ones (mit einem Schlag ins Loch). Intelligent gemachte Menüs. Zwei Spieler Modus ohne Kabel, ausgezeichnete Features. Spielstände abspeicherbar. 1 oder 2 Spieler.

DM 129,95 NEU!

NEU! DM 69,95

DM 139,95



NEU!

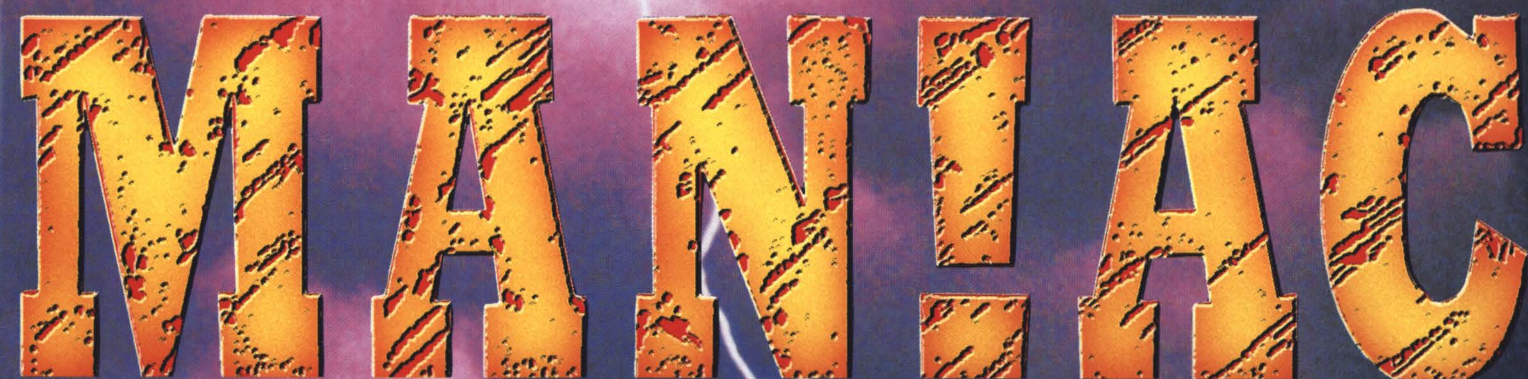


F&P 94/124

9/94 CYBERMEDIA

VIRTUELLE WELTEN: ARS ELECTRONICA '94

öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 625,- DM 5,90



VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Laßt uns Freunde sein

Mortal Kombat 2

im Ring mit Super Street Fighter 2 & Samurai Shodown